

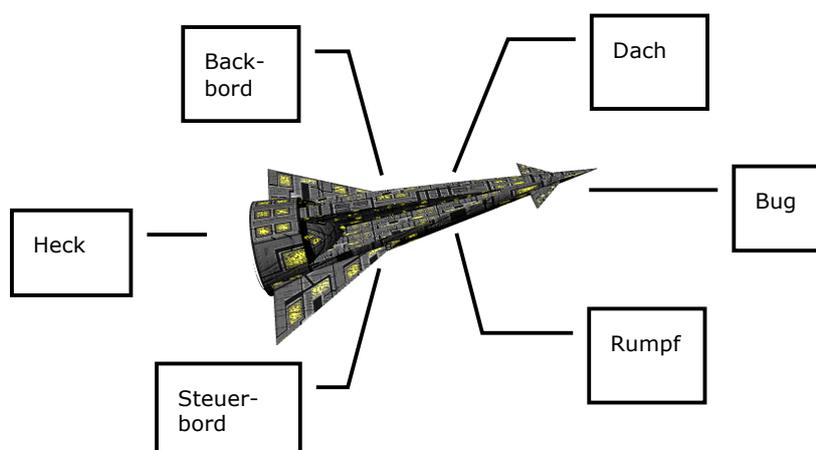
# DOMINIUM

## GEFECHTS-TREFFERLISTE

### 1. Einstieg

#### 1.1. Sichtzone

Die Sichtzone ist die Seite, mit der man einem Raumschiff direkt gegenüber steht. Sofern nicht gezielt auf ein Raumelement geschossen wird, kann jedes Raumelement einer Seite betroffen sein, außer Raumelemente, die sich auf der abgewandten Seite des Raumschiffes befinden. In dem Schaubild blickt der Aggressor auf die Steuerbord-Seite des gegnerischen Raumschiffes. Sein Schuss kann alle Seiten treffen, außer die Raumelemente auf der Backbord-Seite.



#### 1.2. Energieschilde

Sollte das gegnerische Raumschiff an einer Seite einen Energieschild aktiviert haben, dezimiert der Schild den eingehenden Treffer.

- Ein Energieschild schützt nicht bloß die Seite, an der er ausgespannt wurde, sondern auch ein paar Meter drüber, drunter und zu den Seiten hinaus.

##### Beispiele:

- In der oberen Grafik steht der Angreifer zur Steuerbord-Seite des Gegners. Wenn der Angreifer nun scheinbar Schuss abgibt und dort beim feindlichen Raumschiff ein Energieschild ausgespannt ist, reduziert der Schild den Treffer, wenn er auf die Steuerbord-Seite einschlägt, aber auch wenn der Schuss auf den Bug, das Heck, das Dach oder den Rumpf einschlägt.
- Wäre der Schild auf dem Dach und der Angreifer kommt von der Steuerbord-Seite, würde der Schild nur Schüsse dezimieren, die auf das Dach einschlagen.
- Bei einem gezielten Schuss mit einer Rakete kann der Spieler die Rakete bewusst an einen bestimmten Ort des gegnerischen Raumschiffes einschlagen lassen. Er lässt die Rakete also um den Energieschild fliegen und kann so auch die abgewandte Seite treffen; im oberen Fall also die Backbord-Seite. Er kann damit z. B. aber auch das Dach treffen, ohne dass der Energieschild den Schuss dezimiert. Lediglich die Steuerbord-Seite ist durch den Energieschild geschützt.
- Besitzt der Energieschild oder das Kraftfeld nur noch die ½ seines ursprünglichen RS, geht die Hälfte der TP zu Lasten der GST.
- Wird der Energieschild oder das Kraftfeld komplett zerstört, gehen die übrigen Treffer sofort zu Lasten der GST.
- Railguns und der Sekundärschuss der Photonenechokanone durchdringen Energieschilde.
- EMP-, Graser- und Masergeschosse, wie auch der Neutrinostrahl werden vom Energieschild nicht aufgehalten.

### 1.3. Verborgene und äußere Elemente

Als äußere Elemente gelten alle sichtbaren Elemente, die sich außen am Raumschiff befinden. Äußere Elemente sind sichtbar und können getroffen und auch anvisiert werden (gezielter Schuss).

Verborgene Elemente befinden sich unter dem Gehäuse oder im Deck. Sie erleiden nur dann einen Schaden, wenn der Treffer ein guter Treffer war. In dem Fall spielt es keine Rolle, wo der Treffer einschlug. Durch die Erschütterung nimmt irgendeine innere Raumeinheit einen Schaden und wird anhand der Trefferliste ermittelt.

- Waffen gehören erst dann zu den äußeren Elementen, wenn sie aktiviert, also ausgefahren wurden. So lange sie also nicht aktiviert wurden, verbergen sie sich unter dem Gehäuse und können nur durch Zufall demoliert oder zerstört werden.

### 1.4. Defekt und zerstört

- Ist ein Raumelement defekt gegangen, ist es nicht mehr einsatzfähig, lässt sich aber reparieren.
- Ist ein Raumelement zerstört, ist es nicht mehr einsatzfähig und lässt sich nicht mehr reparieren.
- Ist die GST eines Raumschiffs auf 20 % gesunken, ist das Raumschiff so schwer beschädigt, dass es in den Notstand übergeht.
- Ist die GST eines Raumschiffs auf 10 % gesunken, explodiert das Raumschiff.

## 2. Auswirkungen eines Treffers:

| TW des Artilleristen | Äußeres Raumelement | Inneres Raumelement |
|----------------------|---------------------|---------------------|
| Normal gelungen      | Defekt              | /                   |
| Gut gelungen         | Zerstört            | Defekt              |
| Meisterhaft gelungen | Zerstört            | Zerstört            |

- Sofern es kein gezielter Schuss war, werden die äußeren Raumelemente anhand der unteren Trefferliste ermittelt.
- Innere Raumelemente werden immer anhand der unteren Trefferliste ermittelt.

### Folgen für die Besatzung in den entsprechenden Raumelementen

- Für alle Besatzungsmitglieder, die sich in einem entsprechenden Raumelement befunden haben, wird ein TW auf GL gemacht und bei einem misslungenen TW wird danach ausgewertet, welchen Schaden sie erleiden.

| Raumelement         | Defekt   | Zerstört   |
|---------------------|--|--|
| Äußeres Raumelement | Beim misslungenen GL-TW:<br>Der Betroffene erleidet 3W6 TP,<br>wie durch ein Rohr. | Alle Betroffenen sind tot.<br>(hier hilft auch kein TW auf GL)                     |
| Inneres Raumelement | Beim misslungenen GL-TW:<br>Der Betroffene erleidet 2W6 TP,<br>wie durch ein Rohr. | Beim misslungenen GL-TW:<br>Der Betroffene erleidet 3W6 TP,<br>wie durch ein Rohr. |

- Für Spieler und besondere NSC fällt der Effekt bei einem misslungenen TW etwas milder aus, nämlich um W6 TP weniger.

### 3. Ermittlung des Treffers:

War der Treffer erfolgreich, wird ein äußeres Raumschiffelement anhand der unteren Trefferliste ermittelt. Bei einem guten Treffer wird auch ein verborgenes Raumschiffelement in Mitleidenschaft gezogen. Bei einem meisterhaften TW sind die Zerstörungen sogar noch schlimmer.

- Die betroffenen Raumeinheiten werden mit dem W100 ermittelt.
  - Wird eine Raumeinheit ermittelt, die sich auf der nicht erreichbaren Seite des Raumschiffs befindet, muss der Wurf wiederholt werden (außer bei Raketen).
  - Wird eine Raumeinheit ermittelt, die sich nicht auf der getroffenen Seite befindet, geht der Einschlag aufs Gehäuse.
  - Wird ein Raumelement ermittelt, das bereits defekt ist, gilt der Treffer als gut und das Raumelement gilt nun als zerstört.
  - Wird ein Raumelement ermittelt, das bereits zerstört ist, geht der Treffer auf das Gehäuse.
- Gezielte Schüsse werden nicht durch den W100 ermittelt. Der Spieler bestimmt eine sichtbare Raumeinheit, die er treffen möchte.
  - Außer mit einer Rakete kann er nicht Raumelemente anvisieren, die sich auf der hinteren nicht sichtbaren Seite des Raumschiffs befinden.
  - Der Artillerist kann sich auch entscheiden, bewusst nur das Gehäuse zu treffen.
  - Der Artillerist kann bewusst nur auf eine Seite feuern, z. B. auf das Dach. In dem Fall werden dann nämlich nur Raumelemente ermittelt, die sich dort befinden. Der Wurf zur Ermittlung muss dann so lange wiederholt werden, bis so ein Raumelement getroffen wurde.

Um zu zielen, muss der Artillerist zuvor eine Aktion aufwenden und ihm muss der TW auf WS gelingen. Gelingt der TW, wird der folgende TW auf den Schuss + 2 WM. Misslingt der TW, kann er entweder eine neue Aktion aufwenden, um zu zielen oder er schießt ungezielt.

### Äußere sichtbare Elemente

| Äußeres sichtbares Raumelement     |                        | Normal gelungener Treffer  | Gut gelungener Treffer  |
|------------------------------------|------------------------|--|---|
| Raumelement                        | Seite                  | - Raumelement o. ä. defekt.<br>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.<br>Beim misslungenem TW:<br>3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP.  | - Raumelement o. ä. zerstört.<br>- Alle betroffenen Personen sind tot.<br>- Außerdem muss ein inneres Raumelement ermittelt werden, das defekt ist;<br>- bei einem meisterhaften Treffer, ist das innere Raumelement sogar zerstört.  |
| 01 - 06 =<br><b>Brücke</b>         | Bug                    | Brücke verwüstet;<br>Konsole evtl. defekt (W10):<br>1 = Bordcomputer<br>2 = Navigationskonsole<br>3 = Gefechtskonsole<br>4 = Kommunikationskonsole<br>5 = Kontrollkonsole<br>6 = Medizinkonsole<br>7 = Technikkonsole<br>8 = Wissenschaftskonsole<br>9 = max. 2 Konsolen defekt ...<br>10 = keine Konsole defekt, aber die Elektrik des Raumes ist außer Betrieb (auch die Tür usw.) | Brücke verwüstet;<br>Konsole evtl. zerstört (W10):<br>1 = Bordcomputer<br>2 = Navigationskonsole<br>3 = Gefechtskonsole<br>4 = Kommunikationskonsole<br>5 = Kontrollkonsole<br>6 = Medizinkonsole<br>7 = Technikkonsole<br>8 = Wissenschaftskonsole<br>9 = max. 2 Konsolen zerstört ...<br>10 = keine Konsole zerstört, aber die Elektrik des Raumes ist außer Betrieb (auch die Tür usw.); es brennt auf der Brücke: W6 Felder werden ermittelt. |
| 07 - 10 =<br><b>Bullet-Blaster</b> | Dach oder andere Seite | Gilt nur als äußeres Element, wenn er ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.   |   |
|                                    |                        | Defekt;<br>kein Abschuss mehr möglich.   | Zerstört;<br>kein Abschuss mehr möglich.<br>W4 mögliche Bullets sind defekt.  |
| 11 =<br><b>Cockpit</b>             | Bug                    | Cockpit verwüstet;<br>Konsole evtl. defekt (W4):<br>1 = Bordcomputer<br>2 = Navigationskonsole<br>3 = Gefechtskonsole<br>4 = keine Konsole defekt, aber die Elektrik des Raumes ist außer Betrieb (auch die Tür usw.)  | Cockpit verwüstet;<br>Konsole evtl. zerstört (W4):<br>1 = Bordcomputer<br>2 = Navigationskonsole<br>3 = Gefechtskonsole<br>4 = keine Konsole zerstört, aber die Elektrik des Raumes ist außer Betrieb (auch die Tür usw.); es brennt im Cockpit: W4 Felder werden ermittelt.  |

| Äußeres sichtbares Raumelement   |                        | Normal gelungener Treffer  | Gut gelungener Treffer  |
|--|------------------------|--|---|
| Raumelement  | Seite                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. defekt.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.</li> </ul> Beim misslungenem TW:<br>3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. zerstört.</li> <li>- Alle betroffenen Personen sind tot.</li> <li>- Außerdem muss ein inneres Raumelement ermittelt werden, das defekt ist;</li> <li>- bei einem meisterhaften Treffer, ist das innere Raumelement sogar zerstört.</li> </ul>  |
| 12 =<br><b>Deflektorschild</b>   | irgendeine Seite       | Der Deflektor auf dieser Seite ist defekt;<br>feindliche Schüsse, die nun diese Seite erreichen, werden nicht negativ WM.  | Der Deflektor auf dieser Seite ist zerstört;<br>feindliche Schüsse, die nun diese Seite erreichen, werden nicht negativ WM.   |
| 13 - 16 =<br><b>Drohnenstation</b>   | Dach oder andere Seite | Gilt nur als äußeres Element, wenn sie ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.  |   |
|  |                        | Defekt;<br>kein Ausschuss mehr möglich.  | Zerstört;<br>kein Ausschuss mehr möglich;<br>W6 Drohnen sind defekt.  |
| 17 =<br><b>Druckschleuse</b>   | irgendeine Seite       | Eine Druckschleuse auf dieser Seite ist defekt;<br>bei mehreren Druckschleusen wird die Druckschleuse per Würfel ermittelt;<br>ein faustgroßes Loch ist in der Wand;<br>in 10 Sek. ist keine Atmosphäre mehr vorhanden;<br>sie kann nicht mehr genutzt werden, auch nicht mehr mögliche Geräte, die über die Druckschleuse genutzt würden. | Eine Druckschleusen auf dieser Seite ist zerstört;<br>bei mehreren Druckschleusen wird die Druckschleuse per Würfel ermittelt;<br>ein metergroßes Loch ist in der Wand;<br>entsprechende Objekte im Innern wurden rausgerissen;<br>es ist keine Atmosphäre mehr vorhanden;<br>sie kann nicht mehr genutzt werden, auch nicht mehr mögliche Geräte, die über die Druckschleuse genutzt würden. |
| 18 - 21 =<br><b>Düsen</b>  | Heck                   | Düsen defekt;<br>Nuklear-, Photonenantrieb und Tachyonensprung sind nicht möglich.   | Düsen zerstört;<br>Nuklear-, Photonenantrieb und Tachyonensprung sind nicht möglich.  |
| 22 - 25 =<br><b>EMP-Kanone</b>   | Dach oder andere Seite | Gilt nur als äußeres Element, wenn sie ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.  |   |
|  |                        | Defekt   | Zerstört  |
| 26 =<br><b>Energieschild</b>   | irgendeine Seite       | Schildgenerator auf dieser Seite ist defekt;<br>Schild fährt sich runter.  | Schildgenerator auf dieser Seite ist zerstört;<br>Schild fährt sich runter.   |
| 27 =<br><b>Fangstrahl</b>  | Bug oder andere Seite  | Defekt   | Zerstört  |
| 28 - 31 =<br><b>Frachtraum</b>   | Rumpf                  | Frachtluke defekt;<br>bei mehreren Frachträumen entscheidet der Würfel, welcher getroffen wurde;<br>faustgroßes Loch in der Wand;<br>in 100 Sek. keine Atmosphäre mehr;<br>danach schwebt die Fracht frei umher;<br>Raum ist verwüstet;<br>W10 x 10 % der Fracht sind zerstört.  | Frachtluke defekt;<br>bei mehreren Frachträumen entscheidet der Würfel, welcher getroffen wurde;<br>metergroßes Loch in der Wand;<br>in 10 Sek. keine Atmosphäre mehr;<br>danach schwebt die Fracht frei umher oder ist ins Weltall verloren gegangen;<br>Raum ist verwüstet;<br>W4 x 25 % der Fracht sind zerstört.  |
| 32 - 37 =<br><b>Gehäuse</b><br><br>oder <b>Repro-Gehäuse</b><br>(Kobold-Technik) | an allen Seiten        | Kann bewusst getroffen werden oder ist betroffen, wenn ein Raumelement ermittelt wird, das nicht existiert oder bereits zerstört wurde.<br>(Beim Repro-Gehäuse regenerieren sich die GST nach 24 Std.)   |   |
|  |                        | Entsprechende GST wird dezimiert;<br>ein faustgroßes Loch ist im Gehäuse;<br>ein Flur ist in 10 Sek. atmosphärellos, wurde aber automatisch hermetisch gesichert.  | Entsprechende GST wird dezimiert;<br>ein metergroßes Loch ist im Gehäuse;<br>ein Flur ist atmosphärellos, wurde aber automatisch hermetisch gesichert;<br>ein inneres Raumelement wird ermittelt, das defekt geht oder bei einer meisterhaften Attacke zerstört wird.   |
| 38 - 41 =<br><b>Graser-Kanone</b>  | Dach oder andere Seite | Gilt nur als äußeres Element, wenn sie ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.  |   |
|  |                        | Defekt   | Zerstört  |

| Äußeres sichtbares Raumelement          |                          | Normal gelungener Treffer   | Gut gelungener Treffer   |
|---|--------------------------|---|--|
| Raumelement                             | Seite                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. defekt.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden. Beim misslungenem TW: 3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. zerstört.</li> <li>- Alle betroffenen Personen sind tot.</li> <li>- Außerdem muss ein inneres Raumelement ermittelt werden, das defekt ist;</li> <li>- bei einem meisterhaften Treffer, ist das innere Raumelement sogar zerstört.</li> </ul> |
| 42 =<br><b>Gravitino-Konverter</b>      | irgendeine Seite         | der Gravitino-Konverter auf dieser Seite ist defekt;<br>bei der Lenkung ist ein Schub von dieser Seite aus nicht mehr möglich.  | der Gravitino-Konverter auf dieser Seite ist zerstört;<br>bei der Lenkung ist ein Schub von dieser Seite aus nicht mehr möglich.   |
| 43 - 46 =<br><b>Hangar</b>              | Backbord oder Steuerbord | Hangartor defekt;<br>bei mehreren Hangars entscheidet der Würfel, welcher getroffen wurde;<br>faustgroßes Loch in der Wand;<br>in 100 Sek. keine Atmosphäre mehr;<br>Raum ist verwüstet;<br>Sphäriker sind aber noch fest verankert.  | Hangartor zerstört;<br>bei mehreren Hangars entscheidet der Würfel, welcher getroffen wurde;<br>metergroßes Loch in der Wand;<br>in 10 Sek. keine Atmosphäre mehr;<br>Raum ist verwüstet;<br>Sphäriker sind zwar noch fest verankert, aber W4 Sphäriker sind defekt.                                     |
| 47 =<br><b>Helios-Pannel</b>            | Dach                     | Defekt;<br>stiftet keine EE mehr.   | Zerstört;<br>stiftet keine EE mehr.  |
| 48 =<br><b>Inertdüse</b>                | irgendeine Seite         | Die Inertdüse auf dieser Seite ist defekt;<br>bei der Lenkung ist ein Schub von dieser Seite aus nicht mehr möglich.  | Die Inertdüse auf dieser Seite ist zerstört;<br>bei der Lenkung ist ein Schub von dieser Seite aus nicht mehr möglich.   |
| 49 =<br><b>Landestützen</b>             | Rumpf                    | eine der Landestützen ist defekt;<br>eine Landung ist somit nicht möglich.  | eine der Landestützen ist zerstört;<br>eine Landung ist somit nicht möglich.   |
| 50 - 53 =<br><b>Maser-Kanone</b>        | Dach oder andere Seite   | Gilt nur als äußeres Element, wenn sie ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.   |  |
|   |                          | Defekt  | Zerstört   |
| 54 =<br><b>Neutrino-Strahler</b>        | Dach oder andere Seite   | Gilt nur als äußeres Element, wenn er ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.  |  |
|   |                          | Defekt  | Zerstört   |
| 55 =<br><b>Multi-Tankanlage</b>         | irgendeine Seite         | Defekt  | Zerstört   |
| 56 =<br><b>Phaserbank</b>               | Dach oder andere Seite   | Gilt nur als äußeres Element, wenn sie ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.   |  |
|   |                          | Defekt  | Zerstört   |
| 57 - 60 =<br><b>Photonen-echokanone</b> | Dach oder andere Seite   | Gilt nur als äußeres Element, wenn sie ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.   |  |
|   |                          | Defekt  | Zerstört   |
| 61 - 64 =<br><b>Photonenkanone</b>      | Dach oder andere Seite   | Gilt nur als äußeres Element, wenn sie ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.   |  |
|   |                          | Defekt  | Zerstört   |
| 65 - 70 =<br><b>Photonentorpedo</b>     | Dach oder andere Seite   | Gilt nur als äußeres Element, wenn es ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.  |  |
|   |                          | Defekt  | Zerstört   |
| 71 =<br><b>Radarsystem</b>              | Bug                      | Radarsystem defekt;<br>kein orten und scannen mehr möglich (nur noch der Blick aus dem Sichtfenster ist möglich);<br>TW für Artillerist und Navigator sind sofort und alle 5 Felder weit - 2 WM;<br>sonstige Kom-Systeme, wie Hacker-Modul, Black-Out-System usw. funktionieren nicht mehr. | Radarsystem zerstört;<br>kein orten und scannen mehr möglich (nur noch der Blick aus dem Sichtfenster ist möglich);<br>TW für Artillerist und Navigator sind sofort und alle 5 Felder weit - 2 WM;<br>sonstige Kom-Systeme, wie Hacker-Modul, Black-Out-System usw. funktionieren nicht mehr.            |
| 72 - 75 =<br><b>Railgun</b>             | Dach oder andere Seite   | Gilt nur als äußeres Element, wenn sie ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.   |  |
|   |                          | Defekt  | Zerstört;<br>W20 Railgun-Geschosse zerstört.   |

| Äußeres sichtbares Raumelement                           |   | Normal gelungener Treffer   | Gut gelungener Treffer   |
|--|---|---|--|
| Raumelement  | Seite                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. defekt.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden. Beim misslungenem TW: 3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. zerstört.</li> <li>- Alle betroffenen Personen sind tot.</li> <li>- Außerdem muss ein inneres Raumelement ermittelt werden, das defekt ist;</li> <li>- bei einem meisterhaften Treffer, ist das innere Raumelement sogar zerstört.</li> </ul> |
| 76 =<br><b>Raumgrapnel</b>                               | Backbord, Steuerbord oder Dach            | defekt; ein möglicher Sphäriker ist defekt (der Schaden kann frei ermittelt werden).  | zerstört; ein möglicher Sphäriker ist zerstört.  |
| 77 =<br><b>Reflektorschild</b><br>(Amazonentechn.)       | irgendeine Seite                          | Schildgenerator auf dieser Seite ist defekt; Schild fährt sich runter.  | Schildgenerator auf dieser Seite ist zerstört; Schild fährt sich runter.   |
| 78 - 83 =<br><b>Speditor-Hangar</b>                      | Backbord oder Steuerbord                  | Hangartor defekt; faustgroßes Loch in der Wand; bei R1-Klasse ist in 1 Std. keine Atmosphäre mehr vorhanden; Raum ist verwüstet; einem möglichen Raumschiff ist nichts geschehen.   | Hangartor zerstört; metergroßes Loch in der Wand; bei R1-Klasse ist in 7 min. keine Atmosphäre mehr vorhanden; Raum ist verwüstet. ein mögliches Raumschiff erleidet ebenso die eingehenden Treffer, jedoch nur als normaler Treffer. Dieser muss extra ermittelt werden.                                |
| 84 - 89 =<br><b>Sternensegel</b>                         | Dach                                      | Gilt nur als äußeres Element, wenn er ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.  |  |
|  |   | Defekt  | Zerstört   |
| 90 - 93 =<br><b>Raketenstation</b>                       | Dach oder andere Seite                    | Gilt nur als äußeres Element, wenn sie ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.   |  |
|  |   | Defekt; kein Ausschuss mehr möglich.  | Zerstört; kein Ausschuss mehr möglich; W4 Raketen zerstört; jede Rakete richtet einen weiteren Schaden an, der sich als guter Treffer gegen das Gehäuse richtet und somit auch Raumeinheiten im Innern angreift; diese müssen einzeln ermittelt werden.  |
| 94 =<br><b>Schleusentunnel</b>                           | irgendeine Seite; an einer Druck-schleuse | Defekt; sollte ein Kapertunnel daran installiert sein, lässt sich dieser nicht nutzen.  | Zerstört; sollte ein Kapertunnel daran installiert sein, lässt sich dieser nicht nutzen.   |
| 95 - 100 =<br><b>Tachyonenstrahl</b><br>(Amazonentechn.) | Dach oder andere Seite                    | Gilt nur als äußeres Element, wenn er ausgefahren ist.<br>Der Treffer ist sonst ein Einschlag ins Gehäuse.  |  |
|  |   | Defekt  | Zerstört   |

## Innere und verborgene Elemente

- Wenn sämtliche Elektrik in einer Raumeinheit außer Betrieb ist, bedeutet das, dass sich auch die Türen zum Raum nicht öffnen lassen.

| Innere und verborgene Raumelement |                      | Gut gelungener Treffer  | Meisterhaft gelungener Treffer  |
|-----------------------------------|----------------------|---|---|
| Raumelement                       | Bereich              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. defekt.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden. Beim misslungenem TW: 2W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 1W6 TP.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. zerstört.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden. Beim misslungenem TW: 3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP.</li> </ul>   |
| 01 =<br><b>Abfallkammer</b>       | Versorg.-<br>Deck    | Die Abfallkammer ist defekt.  | Die Abfallkammer ist zerstört;<br>Fäkalien und Unrat liegen frei herum.   |
|                                   |                      | Die Abfallkammer kann keine Fäkalien mehr aufnehmen und auch keine mehr an eine Biokammer weiterleiten;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  |   |
| 02 =<br><b>Akkumulator</b>        | Maschinen-<br>deck   | Ein Akkumulator ist defekt;<br>er hat W10 x 100 EE verloren.  | Ein Akkumulator ist zerstört;<br>die EE sind verloren gegangen.   |
|                                   |                      | Besitzt das Raumschiff keine EE mehr, wird der Notstand ausgerufen.   |   |
| 03 =<br><b>Apartment</b>          | Personal-<br>deck    | Ein Apartment ist verwüstet;<br>Gegenstände sind zerstört;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.   | Ein Apartment ist verwüstet;<br>alles ist zerstört;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb;<br>Stromleitungen liegen frei;<br>W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den<br>Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = /  |
| 04 =<br><b>Argontank</b>          | Maschinen-<br>deck   | Der Argontank ist defekt.   | Der Argontank ist zerstört.<br>Das Argon-Gas ist verloren.  |
|                                   |                      | Sämtliche Elektronik ist außer Betrieb;<br>die Inertdüsen werden nicht mehr mit Gas versorgt und eine Lenkung ist nicht mehr möglich.   |   |
| 05 =<br><b>Bad</b>                | irgendwo<br>im Deck  | Ein Bad ist verwüstet;<br>Gegenstände sind zerstört;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb;<br>Entsorgung wird nicht mehr an die Abfallkammer weitergeleitet.   | Ein Bad ist zerstört und verwüstet;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb;<br>Leitungen liegen frei;<br>Entsorgung wird nicht mehr an die Abfallkammer weitergeleitet;<br>W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den<br>Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = Fäkalien wurden<br>aufgeschwemmt. |
| 06 =<br><b>Baracke</b>            | Personal-<br>deck    | Eine Baracke ist verwüstet;<br>Gegenstände sind zerstört;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  | Eine Baracke ist verwüstet;<br>Gegenstände sind zerstört;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb;<br>Stromleitungen liegen frei;<br>W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den<br>Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = /  |
| 07 =<br><b>Biokammer</b>          | Versorg.-<br>Deck    | Die Biokammer ist defekt.   | Die Biokammer ist zerstört;<br>Fäkalien und Schlamm liegen frei herum.  |
|                                   |                      | Die Biokammer kann keine Fäkalien mehr aufnehmen und umwandeln und stiftet keine EE mehr;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  |   |
| 08 =<br><b>Black-Out-System</b>   | Gefechts-<br>Konsole | Defekt  | Zerstört  |

| Innere und verborgene Raumelement |                                       | Gut gelungener Treffer  | Meisterhaft gelungener Treffer  |
|-----------------------------------|---------------------------------------|---|---|
| Raumelement                       | Bereich                               | - Raumelement o. ä. defekt.<br>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.<br>Beim misslungenem TW:<br>2W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 1W6 TP. | - Raumelement o. ä. zerstört.<br>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.<br>Beim misslungenem TW:<br>3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP.   |
| 09 = Büro                         | irgendwo im Deck                      | Ein Büro ist verwüstet;<br>Gegenstände sind zerstört;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  | Ein Büro ist verwüstet;<br>Gegenstände sind zerstört;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.<br>W6:<br>1 - 2 = es brennt;<br>3 - 6 = /  |
| 10 = Bullet-Blaster               | Verborgener unterm Dach oder woanders | Wenn die Waffe bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.   |   |
|                                   |                                       | Defekt;<br>kein Abschuss mehr möglich.  | Zerstört;<br>kein Abschuss mehr möglich.<br>W4 mögliche Bullets sind defekt.  |
| 11 = Clubraum                     | Personaldeck                          | Ein Clubraum ist verwüstet;<br>Gegenstände sind zerstört;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  | Ein Clubraum ist verwüstet;<br>Gegenstände sind zerstört;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb;<br>Stromleitungen liegen frei;<br>W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = /           |
| 12 = Dekon-Raum                   | irgendwo im Deck                      | Ein Dekon-Raum ist defekt;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.   | Ein Dekon-Raum ist zerstört;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.   |
| 13 = Drohnenstation               | Verborgener unterm Dach oder woanders | Wenn die Drohnenstation bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.  |   |
|                                   |                                       | Defekt;<br>kein Ausschuss mehr möglich.   | Zerstört;<br>kein Ausschuss mehr möglich;<br>W6 Drohnen sind defekt.  |
| 14 = EMP-Kanone                   | Verborgener unterm Dach oder woanders | Wenn die Waffe bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.   |   |
|                                   |                                       | Defekt  | Zerstört  |
| 15 = Firewall +                   | Gefechts-Konsole                      | Defekt  | Zerstört  |
| 16 = Friedstätte                  | irgendwo im Deck                      | Die Friedstätte ist defekt und verwüstet;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  | Die Friedstätte ist zerstört und verwüstet;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb;<br>evtl. liegen Leichen(-teile) herum.   |
| 17 = Garten                       | irgendwo im Deck                      | Ein Garten ist verwüstet;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb;<br>die Pflanzen müssen wieder hergestellt werden;<br>bis dahin stiftet der Garten keine OE.                    | Ein Garten ist zerstört und verwüstet;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb;<br>Leitungen liegen frei;<br>W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = /                                   |
| 18 = Gefängnis                    | irgendwo im Deck                      | Eine Gefängniszelle ist defekt;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb;<br>ein eventueller Gefangener ist frei.  | Eine Gefängniszelle ist zerstört;<br>sämtliche Elektrik ist außer Betrieb;<br>ein eventueller Gefangener ist frei<br>Leitungen liegen frei;<br>W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = / |

| Innere und verborgene Raumelement    |                                       | Gut gelungener Treffer   | Meisterhaft gelungener Treffer  |
|--------------------------------------|---------------------------------------|--|---|
| Raumelement                          | Bereich                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. defekt.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.</li> </ul> Beim misslungenem TW:<br>2W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 1W6 TP.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. zerstört.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.</li> </ul> Beim misslungenem TW:<br>3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP.  |
| 19 =<br><b>Gefechtslager</b>         | Waffen-Deck                           | Ein Gefechtslager ist defekt; die Elektrik ist außer Betrieb; es kann die entsprechende Waffe oder Drohnenstation nicht weiter beliefern;  | Ein Gefechtslager ist zerstört; die Elektrik ist außer Betrieb; außerdem wurden die Inhalte zerstört: <ul style="list-style-type: none"> <li>- bei Drohnen: W6 Drohnen</li> <li>- bei Railgun: W20 Geschosse</li> <li>- bei Raketen: W4 Raketen;</li> </ul> die Raketen richten einen weiteren Schaden an, der sich jeweils als guter Treffer gegen das Gehäuse richtet und somit auch Raumeinheiten im Innern angreift; diese müssen einzeln ermittelt werden. |
| 20 =<br><b>Graser-Kanone</b>         | Verborgener unterm Dach oder woanders | Wenn die Waffe bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.  |   |
|                                      |                                       | Defekt   | Zerstört  |
| 21 – 22 =<br><b>Gravitino-Kammer</b> | Maschinen-deck                        | Die Gravitino-Kammer ist defekt.   | Der Argontank ist zerstört.   |
|                                      |                                       | Sämtliche Elektronik ist außer Betrieb; die Gravitino-Konverter werden nicht mehr versorgt und das Schiff kann den Gravitino-Antrieb nicht mehr nutzen; das Raumschiff kann keine künstliche Schwerkraft mehr erzeugen oder Schwerkraft-Veränderungen mehr vornehmen; die Gravitino-Kammer bietet sich nicht mehr als Trägheitsdämpfer an. |   |
| 23 =<br><b>Hacker-Modul</b>          | Gefechts-Konsole                      | Defekt   | Zerstört  |
| 24 =<br><b>Holo-Konstruktor</b>      | irgendwo im Deck                      | Defekt; das Hologramm tritt fehlerhaft und sprunghaft auf.   | Zerstört  |
| 25 – 27 =<br><b>Holoraum</b>         | irgendwo im Deck                      | Defekt; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; die Holosequenz ist fehlerhaft und gefährlich.   | Zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei.  |
| 28 =<br><b>Kantine</b>               | Personal-deck                         | Eine / die Kantine ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb;   | Eine / die Kantine ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Stromleitungen liegen frei; W6:<br>1 – 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 – 4 = es brennt;<br>5 – 6 = /   |
| 29 =<br><b>Kaperbohrer</b>           | irgendwo an einem Schleusentunnel     | Ein Kaperbohrer ist defekt.  | Ein Kaperbohrer ist zerstört.   |
| 30 – 32 =<br><b>Kernkraftwerk</b>    | Maschinen-deck                        | Das Kernkraftwerk ist defekt; im Kraftwerk-Raum ist mittlere Strahlung ausgetreten; im Raumschiff ist überall leichte Strahlung ausgetreten.   | Das Kernkraftwerk ist zerstört; im Kraftwerk-Raum ist schwere Strahlung ausgetreten; im Raumschiff ist überall mittlere Strahlung ausgetreten.  |
|                                      |                                       | Sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Kraftwerk fährt sich runter; kein Nuklearantrieb mehr möglich; das Kraftwerk versorgt die Akkumulatoren nicht mehr; das Raumschiff wird nicht mehr mit Wärme versorgt; Die Temperatur sinkt je ¼ Std. von 20 ° um ein Grad.  |   |

| Innere und verborgene Raumelement |                  | Gut gelungener Treffer   | Meisterhaft gelungener Treffer   |
|-----------------------------------|------------------|--|--|
| Raumelement                       | Bereich          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. defekt.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.</li> </ul> Beim misslungenem TW:<br>2W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 1W6 TP. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. zerstört.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.</li> </ul> Beim misslungenem TW:<br>3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP. |
| 33 =<br><b>Kochnische</b>         | Personaldeck     | Eine Kochnische ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  | Eine Kochnische ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Stromleitungen liegen frei; W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = /                               |
| 34 =<br><b>Koje</b>               | Personaldeck     | Eine Kojenische ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  | Eine Kojenische ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Stromleitungen liegen frei; W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = /                               |
| 35 =<br><b>Kombüse</b>            | Personaldeck     | Die Kombüse ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; W10 x 10 % der NE sind verloren.   | Die Kombüse ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Stromleitungen liegen frei; W4 x 25 % der NE sind verloren; W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = /   |
| 36 =<br><b>Konferenzraum</b>      | irgendwo im Deck | Ein Konferenzraum ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  | Ein Konferenzraum ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb. W6:<br>1 - 2 = es brennt;<br>3 - 6 = /   |
| 37 =<br><b>Kontrollraum</b>       | irgendwo im Deck | Ein Kontrollraum ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; kein Zugriff mehr auf Systeme.  | Ein Kontrollraum ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei; kein Zugriff mehr auf Systeme; W6:<br>1 - 2 = es brennt;<br>3 - 6 = /  |
| 38 =<br><b>Korridor</b>           | irgendwo im Deck | Ein Korridor ist verwüstet; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  | Ein Korridor ist verwüstet; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei; W6:<br>1 - 2 = es brennt;<br>3 - 6 = /  |
| 39 =<br><b>Kryostaseraum</b>      | Personaldeck     | Ein Kryostaseraum ist verwüstet; Elektrik ist außer Betrieb; die Kryoniconcontainer selbst sind jedoch noch aktiv und das Auftauen möglicher Humanoiden aus der Kryostase wird eingeleitet.  | Ein Kryostaseraum ist verwüstet; Elektrik ist außer Betrieb; W10 Kryoniconcontainer sind zerstört und mögliche inliegende Humanoiden sterben gerade; das Auftauen möglicher Humanoiden im den übrigen Containern wird eingeleitet.       |

| Innere und verborgene Raumelement |                                     | Gut gelungener Treffer  | Meisterhaft gelungener Treffer  |
|-----------------------------------|-------------------------------------|---|---|
| Raumelement                       | Bereich                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. defekt.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden. Beim misslungenem TW: 2W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 1W6 TP.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. zerstört.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden. Beim misslungenem TW: 3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP.</li> </ul> |
| 40 =<br><b>Küche</b>              | Personaldeck                        | Eine Küche ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; W10 x 10 % der NE sind verloren.   | Eine Küche ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Stromleitungen liegen frei; W4 x 25 % der NE sind verloren; W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = / |
| 41 =<br><b>Labor</b>              | irgendwo im Deck                    | Ein Labor ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; evtl. Pathogene sind freigesetzt.   | Ein Labor ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei; evtl. Pathogene sind freigesetzt. W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = /     |
| 42 =<br><b>Lagerraum</b>          | irgendwo im Deck                    | Ein Lagerraum ist verwüstet; W10 x 10 % der Lagerung sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.   | Ein Lagerraum ist verwüstet; W4 x 25 % der Lagerung sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei; W6:<br>1 - 2 = es brennt;<br>3 - 6 = /  |
| 43 =<br><b>Lift</b>               | irgendwo im Deck                    | Der Lift ist defekt; ein Lift steckt fest; dort geht das Licht aus und die Tür ist verklemmt.   | Der Lift ist zerstört; ein Lift steckt fest; dort geht das Licht aus und die Tür ist verklemmt.   |
| 44 =<br><b>Lounge</b>             | Personaldeck                        | Eine / die Lounge ist verwüstet; Gegenstände und Getränke sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  | Eine / die Lounge ist verwüstet; Gegenstände und Getränke sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Stromleitungen liegen frei; W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = /             |
| 45 =<br><b>Maser-Kanone</b>       | Verborgen unterm Dach oder woanders | Wenn die Waffe bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.   |   |
|                                   |                                     | Defekt  | Zerstört  |
| 46 =<br><b>Medizinstation</b>     | irgendwo im Deck                    | Eine Medizinstation ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; OP-Raum ist kontaminiert.   | Eine Medizinstation ist zerstört; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; OP-Raum ist kontaminiert; W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = /                           |

| Innere und verborgene Raumelement      |                                     | Gut gelungener Treffer   | Meisterhaft gelungener Treffer   |
|--|-------------------------------------|--|--|
| Raumelement                            | Bereich                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. defekt.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.</li> </ul> Beim misslungenem TW:<br>2W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 1W6 TP. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. zerstört.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.</li> </ul> Beim misslungenem TW:<br>3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP.   |
| 47 =<br><b>Nasszelle</b>               | irgendwo im Deck                    | Eine Nasszelle ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Entsorgung wird nicht mehr an die Abfallkammer weitergeleitet.  | Eine Nasszelle ist zerstört und verwüstet; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei; Entsorgung wird nicht mehr an die Abfallkammer weitergeleitet; W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = Fäkalien wurden aufgeschwemmt. |
| 48 =<br><b>Navitron</b>                | Gefechts-Konsole                    | Defekt   | Zerstört   |
| 49 - 50 =<br><b>Neutrino-Kammer</b>    | irgendwo im Deck                    | Der Teleporter ist defekt; Neutrino-Kammer hat sich runtergefahren; Neutrino-Strahler, Photonenecho-Kanone, Teleporter und Teleport-Springer können nicht versorgt werden; in dem Raum ist leichte Strahlung ausgetreten.              | Der Teleporter ist zerstört; Neutrino-Kammer hat sich runtergefahren; Neutrino-Strahler, Photonenecho-Kanone, Teleporter und Teleport-Springer können nicht versorgt werden; in dem Raum ist mittlere Strahlung ausgetreten; in dem Deck tritt leichte Strahlung aus.              |
| 51 - 52 =<br><b>Neutrino-Strahler</b>  | Verborgen unterm Dach oder woanders | Wenn die Waffe bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.  |  |
|  |                                     | Defekt   | Zerstört   |
| 53 =<br><b>Oxygentank</b>              | Versorg.-Deck                       | Ein Oxygentank ist defekt; ein millimetergroßes Loch lässt die Luft entweichen: Je Sek. gehen 25 OE verloren, die aber noch frei im Raumschiff sind.   | Ein Oxygentank ist zerstört; die Luft in dem Tank ist durch die Explosion verloren gegangen.   |
|  |                                     | Dieser Oxygentank kann den Vitalator nicht mehr mit Luft versorgen; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  |  |
| 54 =<br><b>Phaserbank</b>              | Verborgen unterm Dach oder woanders | Wenn die Waffe bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.  |  |
|  |                                     | Defekt   | Zerstört   |
| 55 - 56 =<br><b>Photonenechokanone</b> | Verborgen unterm Dach oder woanders | Wenn die Waffe bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.  |  |
|  |                                     | Defekt   | Zerstört   |
| 57 - 58 =<br><b>Photonenkanone</b>     | Verborgen unterm Dach oder woanders | Wenn die Waffe bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.  |  |
|  |                                     | Defekt   | Zerstört   |
| 59 - 61 =<br><b>Photonentorpedo</b>    | Verborgen unterm Dach oder woanders | Wenn die Waffe bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.  |  |
|  |                                     | Defekt   | Zerstört   |
| 62 - 64 =<br><b>Photonenkammer</b>     | Maschinen-deck                      | Die Photonenkammer ist defekt; in dem Raum ist leichte Strahlung ausgetreten.  | Die Photonenkammer ist zerstört; in dem Raum ist mittlere Strahlung ausgetreten; im Raumschiff ist überall leichte Strahlung ausgetreten.  |
|  |                                     | Sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; die Photonenkammer fährt sich runter; kein Photonenantrieb mehr möglich.   |  |

| Innere und verborgene Raumelement |                                     | Gut gelungener Treffer   | Meisterhaft gelungener Treffer   |
|-----------------------------------|-------------------------------------|--|--|
| Raumelement                       | Bereich                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. defekt.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.</li> </ul> Beim misslungenem TW:<br>2W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 1W6 TP. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. zerstört.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.</li> </ul> Beim misslungenem TW:<br>3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP.                         |
| 65 = <b>Protectarea</b>           | irgendwo im Deck                    | Die Legierung in einem Protectarea geschützten Raum ist beschädigt und bietet keinen Schutz mehr.  | Die Legierung in einem Protectarea geschützten Raum ist zerstört und bietet keinen Schutz mehr.  |
| 66 = <b>Provisorium</b>           | irgendwo im Deck                    | Ein Provisorium ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  | Ein Provisorium ist zerstört; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei;<br>W6:<br>1 - 2 = es brennt;<br>3 - 6 = /  |
| 67 = <b>Railgun</b>               | Verborgen unterm Dach oder woanders | Wenn die Waffe bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.  |  |
|                                   |                                     | Defekt   | Zerstört;<br>W20 Railgun-Geschosse zerstört.   |
| 67 - 69 = <b>Raketenstation</b>   | Verborgen unterm Dach oder woanders | Wenn die Waffe bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.  |  |
|                                   |                                     | Defekt;<br>kein Ausschuss mehr möglich.  | Zerstört;<br>kein Ausschuss mehr möglich;<br>W4 Raketen zerstört;<br>jede Rakete richtet einen weiteren Schaden an, der sich als guter Treffer gegen das Gehäuse richtet und somit auch Raumeinheiten im Innern angreift; diese müssen einzeln ermittelt werden. |
| 70 = <b>Raum-Scanner</b>          | Gefechts-Konsole                    | Defekt   | Zerstört   |
| 71 = <b>Rettungskabine</b>        | irgendwo im Deck                    | Eine Rettungskabine ist defekt; nicht mehr einsatzfähig; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; mögliche Insassen sitzen fest.  | Eine Rettungskabine wird ins All geschossen; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.   |
| 72 = <b>Rettungskammer</b>        | irgendwo im Deck                    | Eine Rettungskammer ist defekt; nicht mehr einsatzfähig; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; mögliche Insassen sitzen fest.  | Eine Rettungskammer wird ins All geschossen; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.   |
| 73 = <b>Rettungskapseln</b>       | irgendwo im Deck                    | Die 7 Rettungskapseln eines Flurs sind defekt; nicht mehr einsatzfähig; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; mögliche Insassen sitzen fest.   | Die 7 Rettungskapseln eines Flurs werden ins All geschossen; nicht mehr einsatzfähig; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  |
| 74 = <b>Schleusentunnel</b>       | irgendwo im Deck                    | Ein Schleusentunnel ist defekt; auch der mögliche Kaperbohrer lässt sich nicht mehr einsetzen.   | Ein Schleusentunnel ist zerstört; ein möglicher Kaperbohrer lässt sich nicht mehr einsetzen.   |
| 75 = <b>Schmuggelraum</b>         | irgendwo im Deck                    | Ein Schmuggelraum ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; der Raum kann bereits bei einer gewürfelten 2 gefunden werden.   | Ein Schmuggelraum ist zerstört; der Raum ist nicht mehr geheim; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei;<br>W6:<br>1 - 2 = es brennt;<br>3 - 6 = /  |
| 76 = <b>Schockgehäuse</b>         | Gefechts-Konsole                    | Defekt   | Zerstört   |

| Innere und verborgene Raumelement                                     |                                     | Gut gelungener Treffer  | Meisterhaft gelungener Treffer   |
|---|-------------------------------------|---|--|
| Raumelement   | Bereich                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. defekt.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden. Beim misslungenem TW: 2W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 1W6 TP.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. zerstört.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden. Beim misslungenem TW: 3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP.</li> </ul>  |
| 77 =<br><b>Sonstiger Raum</b><br>(bei anders erdachten Raumelementen) | irgendwo im Deck                    | Der Raum ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  | Der Raum ist zerstört; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei; W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = /  |
| 78 =<br><b>Sternensegel</b>   | Verborgen unterm Dach               | Wenn das Segel bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.   |  |
|   |                                     | Defekt.   | Zerstört.  |
| 79 =<br><b>Störsender</b>   | Gefechts-Konsole                    | Defekt  | Zerstört   |
| 80 =<br><b>Stube</b>  | Personal-deck                       | Eine Stube ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  | Eine Stube ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Stromleitungen liegen frei; W6:<br>1 - 2 = es brennt;<br>3 - 6 = /  |
| 81 - 83 =<br><b>Tachyonenkammer</b>                                   | Maschinen-deck                      | Die Tachyonenkammer ist defekt; in dem Raum ist leichte Strahlung ausgetreten.  | Die Tachyonenkammer ist zerstört; in dem Raum ist mittlere Strahlung ausgetreten; im Raumschiff ist überall leichte Strahlung ausgetreten; ein Para-Riss ist im Raumschiff entstanden, der Para-Kreaturen verursachen kann; das Raumschiff springt plötzlich in einem völlig anderen Sektor. Ein Trägheitsdämpfer konnte zuvor nicht aktiviert werden. |
|   |                                     | Sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; die Tachyonenkammer fährt sich runter; kein Tachyonensprung mehr möglich.   |  |
| 84 - 86 =<br><b>Tachyonenstrahl</b><br>(Amazonentechn.)               | Verborgen unterm Dach oder woanders | Wenn die Waffe bereits ausgefahren ist, muss der Wurf wiederholt werden; sie gilt dann als äußeres Element.   |  |
|   |                                     | Defekt  | Zerstört   |
| 87 =<br><b>Teleporter</b>   | irgendwo im Deck                    | Der Teleporter ist defekt; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei; W6:<br>1 - 2 = es brennt;<br>3 - 6 = /  | Der Teleporter ist zerstört; siehe links!  |
| 88 - 89 =<br><b>Teleport-Springer</b><br>(Amazonen-Technik)           | Maschinen-deck                      | Defekt  | Zerstört; das Raumschiff ist willkürlich an irgendeinem Ort in diesem Sternensystem gesprungen.  |
| 90 - 91 =<br><b>Tevatronfeld</b><br>(Dunkelelben-Technik)             | Maschinen-deck                      | Defekt  | Zerstört; Leitungen liegen offen; das Schiff geht entweder dauerhaft in den Tarnmodus über oder löst sich aus dem Tarnmodus auf; W6:<br>1 - 2 = es brennt;<br>3 - 6 = /  |

| Innere und verborgene Raumelement |                  | Gut gelungener Treffer   | Meisterhaft gelungener Treffer  |
|-----------------------------------|------------------|--|---|
| Raumelement                       | Bereich          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. defekt.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.</li> </ul> Beim misslungenem TW:<br>2W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 1W6 TP.             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. zerstört.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.</li> </ul> Beim misslungenem TW:<br>3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP.  |
| 92 = <b>Trainingsraum</b>         | irgendwo im Deck | Der Trainingsraum ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.  | Der Trainingsraum ist zerstört; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei; W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = /                                    |
| 93 = <b>Treibhaus</b>             | Versorg.-Deck    | Ein Treibhaus ist defekt und verwüstet; die Elektrik ist außer Betrieb; die Pflanzen müssen wieder hergestellt werden; bis dahin stiftet das Treibhaus keine OE und keine NE.  | Ein Treibhaus ist zerstört und verwüstet; die Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei; W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = /   |
| 94 = <b>Umkleide</b>              | irgendwo im Deck | Die Umkleide ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.   | Die Umkleide ist zerstört; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei; W6:<br>1 - 2 = es brennt;<br>3 - 6 = /   |
| 95 = <b>Vitalator</b>             | Versorg.-Deck    | Der Vitalator ist defekt.<br>Die Elektrik ist außer Betrieb; im Raumschiff findet keine Luft- und Wasserversorgung und Entsorgung mehr statt; das Licht ist überall gedimmt; die Temperatur im Raumschiff sinkt von 20 ° je ¼ Std. um ein Grad ab. | Der Vitalator ist zerstört.   |
| 96 = <b>Wabenhotel</b>            | Personaldeck     | Ein Wabenhotel ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; W4 Schlafkabinen sind zerstört.   | Ein Wabenhotel ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; W6 Schlafkabinen sind zerstört. W6:<br>1 - 2 = es brennt;<br>3 - 6 = /   |
| 97 = <b>Wassertank</b>            | Versorg.-Deck    | Ein Wassertank ist defekt; ein millimetergroßes Loch lässt das Wasser unter Druck auslaufen: Je Sek. gehen 4 WE verloren.<br>Dieser Wassertank kann den Vitalator nicht mehr mit Wasser versorgen; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.           | Ein Wassertank ist zerstört; das Wasser ist komplett ausgeflossen.  |
| 98 = <b>Wellnessraum</b>          | irgendwo im Deck | Der Wellnessraum ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.   | Der Trainingsraum ist zerstört; Gegenstände sind zerstört; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei; Wasser befinden sich frei im Raum; W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = / |

| Innere und verborgene Raumelement |                | Gut gelungener Treffer   | Meisterhaft gelungener Treffer  |
|-----------------------------------|----------------|--|---|
| Raumelement                       | Bereich        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. defekt.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.</li> </ul> Beim misslungenem TW:<br>2W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 1W6 TP. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raumelement o. ä. zerstört.</li> <li>- Für jede betroffene Person muss ein TW auf GL gemacht werden.</li> </ul> Beim misslungenem TW:<br>3W6 TP Schaden, wie durch ein Rohr; bei SC nur 2W6 TP.  |
| 99 =<br><b>Werkstatt</b>          | Maschinen-deck | Die Werkstatt ist verwüstet; Gegenstände sind zerstört (nicht die Gehäuseplatten); sämtliche Elektrik ist außer Betrieb.   | Die Werkstatt ist zerstört; Gegenstände sind zerstört, auch die Gehäuseplatten; sämtliche Elektrik ist außer Betrieb; Leitungen liegen frei;<br>W6:<br>1 - 2 = es brennt;<br>3 - 6 = /  |
| 100 =<br><b>Zuchtfarm</b>         | Versorg.-Deck  | Eine Zuchtfarm ist defekt und verwüstet; die Elektrik ist außer Betrieb; W10 x 10 % der Tiere sind umgekommen; die Zuchtfarm stiftet keine NE.   | Eine Zuchtfarm ist defekt und verwüstet; die Elektrik ist außer Betrieb; W4 x 25 % der Tiere sind umgekommen; die Zuchtfarm stiftet keine NE; Leitungen liegen frei;<br>W6:<br>1 - 2 = Wasser kommt aus den Rohren;<br>3 - 4 = es brennt;<br>5 - 6 = Fäkalien sind aufgespült worden und liegen mit den Kadaverresten im Raum |

