

LEVEL 2 Punktekosten

Pt. (Punktkosten) / Tk (Tragkraft) / Gw (Gewicht) / Awd. (Aufwand)

Figuren	Pt.	Tk	Gw
Schütze (FK und NK)	10	-	-
Kämpfer (nur NK)	5	-	-
Mensch	+0	100	80
Spacer („Gravi“, „Zwerg“, „Ameise“)	-1	120	70
Marskolonist („Mork“)	-1	(nur bei Schützen)	120
Nexusmensch (Generation 5)	+5	110	90
Nexusmensch (Generation 6)	+10	120	100
Zivilist (Mensch, Spacer oder Mork)	-	(s.o.)	(s.o.)
Android - Typ B	25	120	80
Android - Typ S	60	150	100
Android - Typ K	100	150	120
Genmonster (Projekt: BN-30.3c)	35	200	150
3 Genmonster	99	-	-
Psimonster (Projekt: BN-30.3c Anomalie)	40	200	150
Jungtier (Projekt: BN-30.3b)	30	100	80
Primus (Projekt: BN-30.4b Anomalie)	111	300	300
Ei (nur mit Primus) (Projekt: BN-30.4a Anom.)	-3	0	40
Primus-Kokon (nur für Verteidiger)	-75	0	60

Dienstgrade	Pt.	Awd.
Soldat (SLD, siehe: Fraktionen - Militär - Ausbildung)	+1	-
Unterführer (UF)	+5	10%
Gruppenführeranwärter (GA)	+8	15%
Gruppenführer/Bandenführer (GF/BF)	+10	20%
Anführer/Boss (AF/BO)	+20	30%
Einzelkämpfer (EK)	+40	70%
Held (H)	+50	-

Spezialausbildungen	Pt.	Awd.
Soldat (GLD) (siehe: Fraktionen - Militär - Ausbildung)	+1	-
Nahkämpfer (NKP) (Spezialbefehl: Angriff)	+5	30%
Großmeister (GRM) (Spezialbefehl: Angriff)	+10	60%
Scharfschütze (SSH) (Spezialbefehl: Zielen u. Überw.)	+20	40%
Security (SEC) (Spezialbefehl: Überwachung)	+7	20%
Veteran (VET) (Spezialbefehl: Feuer)	+18	10%
Sanitäter (SAN) (Spezialbefehl: Marsch)	+4	10%
Feldarzt (MED) (Spezialbefehl: Marsch)	+8	80%
Techniker (TEC) (Spezialbefehl: Marsch)	+4	20%
Chef-Techniker (ING) (Spezialbefehl: Marsch)	+8	60%
Pionier (PIO) (Spezialbefehl: Marsch)	+5	20%
Aufklärer (AKL) (Spezialbefehl: Deckung)	+10	40%
Läufer (LAU) (Spezialbefehl: Marsch)	+4	50%
Berserker (BSK) (Spezialbefehl: Angriff)	+6	60%
Fanatiker (FNT) (Spezialbefehl: Sprung Auf!)	+5	20%
Kanonier (KAN) (Spezialbefehl: Überw./ siehe Geschütze)+5	+5	30%
Fahrer (FHR) (Spezialbefehl: siehe Fahrzeuge) (versch.)	+10	20%
Abseiler (ABS) (Spezialbefehl: Deckung!!!)	+3	80%
Allrounder (ALL) (Spezialbefehl: alle Befehle)	+12	50%

Schutzkleidung/Panzerung	Pt.	Gw
Kugelweste (1er)	1	5
Splitterschutz (2er)	3	9
Allround-Schutz (3er)	5	12
Exo-Skelett (4er)	10	15
Exo-Panzer (5er)	15	20
Voll-Panzer (6er)	20	30
Mork-Weste (1er) durchsichtig	2	6
Servo-Panzer Mark-1 (Mk-1)	10	-2 (12)
Servo-Panzer Mark-2 (Mk-2)	12	-4 (20)
Servo-Panzer Mark-3 (Mk-3)	20	-6 (30)
Servo-Panzer Mark-4 (Mk-4)	30	-8 (50)
Servo-Panzer Mark-5 (Mk-5)	40	-10 (80)
Servo-Panzer Mark-6 (Mk-6)	50	-12 (120)
Servo-Panzer Mark-7 (Mk-7)	60	-14 (200)
Servo-Panzer Mark-7.2 (Mk-7.2)	65	-14 (160)
Servo-Panzer Mark-8 (Mk-8)	80	-16 (270)
Servo-Panzer Mark-9 (Mk-9)	95	-18 (380)
Servo-Panzer Mark-10 (Mk-10)	110	-20 (500)
Servo-Panzer Mark-12 (Mk-12)	150	-24 (800)
Servo-Panzer Mark-14 (Mk-14)	200	-28 (1250)
Servo-Panzer Mark-15 (Mk-15)	230	-30 (1500)
Derma-Panzer (D-1)	5	2
Derma-Panzer (D-2)	10	5
Derma-Panzer (D-3)	15	10
Derma-Panzer (D-4)	25	20
Laser-Reflexkleidung (LSX)	2	2
ABC-Vollschutz (ABC-VS)	6/12	6/12
ABC-Maske (ABC)	2/5	2/5
Säurehaut (SHT)	2	2
Chamäleonentarnung (-2/-1 auf TW) [CAM]	10	5
Kleiner Holz-Schild (-1 FK-TW und -1 NK-TW oder 1er)	1	3
Kleiner Metall-Schild (-1 FK-TW und -1 NK-TW oder 2er)	2	6
Großer Holz-Schild (-2 FK-TW und -1 NK-TW oder 1er)	2	5
Großer Metall-Schild (-2 FK-TW und -1 NK-TW oder 2er)	3	10
Mannschild Holz (-3 FK-TW und -2 NK-TW oder 1er)	3	7
Mannschild Metall (-3 FK-TW und -2 NK-TW oder 2er)	5	12

Ausrüstung	Pt.	Gw
Kommunikator (Kom)	5	1
Störsender (SS)	25	10
Sec-Kom (Sec-Kom)	10	1
Nachtsichtgerät (NS)	10	1
Zielfernrohr (ZF)	5	1
Laserpunkt (LP)	5 (4 bei Laser)	1
Laser-Entfernungsmesser	3 (2 bei Laser)	1
Elektronisches Waffenschloss	1	1
MG-Aufhängung / Hydraulikaufhängung	2	3
Supra-Kühlsystem	10	5
Handschellen	1	1
Bewegungsorter (BO)	3	2
Sprengsatz/ Detonator	10	5
Universal-Feuerlöscher	1	10
Handfeuerlöscher	1	5
Arztkoffer (für Sanitäter und Feldarzt)	5	5
Netz-Lösung	1	1
Säure-Neutralisator	2	1
Werkzeugkasten (für Techniker und Chef-Tech.)	2	8
Minendetektor	5	5
Reizgas-Spray (nur für Frauen)	1	1
Blaues Licht (nur für Athleten)	0	1
Sprungdüsen	20	(20)
Doppelsprungdüsen	40	(35)
Vierfachsprungdüsen	75	(60)
Skateboard	5	5
Inliner/ Rollschuhe	4	3
Fahrrad	2	10

Plantate	Pt.	Psy.
Künstliche Augen	1	-0
Nachtsichtaugen	12	-0,5
Zoom-Augen	7	-0,5
Allround-Augen	17	-0,5
Künstliche Lunge (+ Augen)	2	-0,5
Resistente Lunge (+ Augen)	5	-1
Unterwasserlunge	+3	-0
Reflex-Controller	6	-0,5
Neuro-Controller	10	+1
Gehirn-Schnittstelle	10	-1
Künstliche Muskulatur	8	-0,5
Künstliches Skelett (+ Muskulatur)	12	-1
Waffenarm	+10% der Waffe (*)	-1

Kampfdrogen	Pt.	Gw
Reflexdrogen (5 Rd/ +1 NK-TW/ +1 Initiative)	5	0
Leistungsdrogen (5 Rd/ +1 NK-TW/ +1 NK-Sch./ +10% TK)	5	0
Psychodrogen (5 Rd/ Schock auto/ +1 Moral)	5	0
Wahrnehmungsdrogen (10 Rd/ kein Abz. durch schnell)	5	0
Konzentrationsdrogen (5 Rd/ +1 Befehlgew./ +1 Initiative)	5	0
Reaktivierungsdrogen (ignoriert Verletzung/ legt Schock ab)	5	0

Nahkampfwaffen	Hd.	Pt.	Gw
Schlagring (W6+1)	1	1	0
Knüppel, Kette (W6+2)	1	0	4
Dolch (W6+2)	1	1	1
Vibro-Dolch (W6+3)	1	2	1
Metallklinge (W6+2, nur Nahkämpfer)	1	2	0
Elektroschock-Klinge (W6+4, nur Nahkämpfer)	1	4	1
Bajonett (2W6+2, an Gewehr bis Gw. 12)	Waffe	1	1
Vibro-Bajonett (2W6+4, an Gew. bis Gw. 12)	Waffe	2	1
Laser-Bajonett (2W6+6, an Gew. bis Gw. 15)	Waffe	3	1
Speer (2W6+2)*	2	3	8
Lanze (2W6+4)*	1, beritten	2	6
Kurzschwert (W6+3)*	1	2	3
Breitschwert (W6+5)*	1	3	4
Langschwert (W6+5 / 2W6+3)*	1/2	4	6
Zweihänder (2W6+5)*	2	5	8
Handbeil, Werkzeugaxt (W6+3)*	1	1	4
Kriegsbeil (Einhandaxt) (W6+5)*	1	2	6
Zweihandaxt (2W6+4)*	2	3	8
* zusätzlich Vibro-Spitze / Säge-Klinge (+2)	-	+3	+2
Hydraulikkhand (W6+8)*	1	4	4
Hydraulikklinge (W6+10)*	1	6	6
** Elektroshocker für Hydraulik (+2)	-	+2	+1
Betäubungsstab (W6+4, niemals T-Ergebnis)	1	5	2
Monomolekular-Peitsche (4W6)	1	10	1
Laserdolch (W6+5)	1	8	1
Laserschwert (W6+9)	1	15	2
Doppel-Laserschwert (2W6+8)	2	18	4

Munition	Pt.	Gw
Flammenwerfer-Tank (FW-5x / SFW-3x / IW-2x)	5, 6, 12	3, 5, 10
Säurewerfer-Tank (SW-3x / SSW-2x / SK-2x)	6, 8, 16	3, 4, 8
Netzwerfer-Tank (ZW-5x / SZW-3x / ZK-2x)	2, 3, 4	5, 7, 10

Kampfabwurf	Pt.	Gw
Sturzkampf-Torpedo Mk-4 (1, 3, 5, 10 Figuren)	4, 8, 13, 24	-
Sturzkampf-Torpedo Mk-6 (1, 3, 5, 10 Figuren)	6, 12, 20, 36	-

LEVEL 2 Waffentabelle

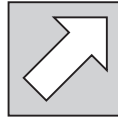
Waffe	Reichweite (cm)	Feuerfolge	Schaden	Spezial	Pt.	Gw
	kurz	lang				
Pistolen						
Pistole (P5)	20	45	2	2W6	-	5 2
schwere Pistole (P10)	20	40	2	3W6	-	8 3
Maschinenpistole (MP)	15	50	5	2W6	-	10 5
schwere Maschinenpistole (SMP)	10	50	4	3W6	-	15 10
Signalpistole (PS)	-	40	r: 20 cm	1W6+1	1,5 Rd. Licht	2 2
Nadelpistole (PN)	15	30	1	1W6+3	Gift	3 1
Flammpatrone (nur 1 Schuss)	-	20	r: 3 cm	2/ 1W6	streut, Feuer	3 2
Plasmapistole (PP)	15	30	1 Strahl	3W6	streut	12 5
Laserpistole (nur 1 Schuss)	30	60	1	3/ 2W6	-	3 3
Netzpistole (ZP)	-	15	r: 1 cm	3W6 Fpt	streut, FP	2 5
Explosivwerfer (EX)	20	-	1	4W6	-	5 3
Gewehre						
Schrotgewehr (SH, doppelläufig)	10	40	1/[2]	3W6	streut, (Laden)	5 8
Pump-Action (PA)	10	30	2	3W6	streut	8 10
Karabiner (KA)	25	75	1	3W6	-	10 10
Sturmgewehr (SG)	25	75	3	3W6	-	20 10
Maschinengewehr (MG)	20/30	70/80	3	4W6	streut	38 15
Gatlinggewehr (GG)	20	70	4	4W6	streut	45 20
Laserblaster (LB)	25	50 100	1/[2]	4/ 3/ 2W6	(mit Kühlung)	15 12
Lasergewehr (LG)	30	60 120	1/[2]	4/ 3/ 2W6	(mit Kühlung)	20 15
Präzisionsgewehr (PG)	20/40	80/100	1	4W6	AV+2	25 15
Linearbeschleuniger (LN)	-	110	1	5W6	stehend, AV+2	30 20
Flammenwerfer (FW) + 5 Schuss	-	30	r:3cm	3/ 1W6	streut, Feuer	10 10
schwerer Flammenwerfer (SFW) + 3 Schuss	-	35	r:5cm	3/ 2W6	streut, Feuer	15 15
Plasmawerfer (PW)	-	90	1 Strahl	4W6	streut	25 20
Säurewerfer (SW) + 3 Schuss	-	40	r:3cm	1W6...	streut, Säure	15 10
schwerer Säurewerfer (SSW) + 2 Schuss	-	50	r:5cm	1W6...	streut, Säure	22 15
Granatwerfer (GW)	(mind. 20)	40	1	Granate	Granate	15 15
Netzwerfer (5 Schuss) (ZW)	-	20	r:3cm	4/ 1W6 Fpt	streut, FP	6 10
schwerer Netzwerfer (SZW) + 3 Schuss	-	25	r:5cm	5/ 2W6 Fpt	streut, FP	10 20
Raketenwerfer (RAK)		wie Rakete	1	Rakete	Rakete	15 12
Panzerfaustwerfer (Einmalwerfer mit 1 Panzerfaust)		125	1	5W6	AV+4	30 15
Kanonen						
Gatlingkanone (GK)	20	70	5	4W6	streut	55 25
Laserkanone (LK)	50	100 200	1/[2]	5/ 4/ 2W6	AV+2, (mit Kühl.)	45 30
Flugabwehrkanone (Flak)	60	160	3	4W6	AV+4	75 40
Maschinenkanone (MK)	30	100	2	5W6	AV+4	60 40
Panzerkanone (PZK)	50	150	1	6W6	AV+4	80 50
Beschleunigerkanone (BK)	-	180	1	6W6	AV+4	100 45
Infernowerfer (IW) + 3 Schuss	-	40	r:10cm	3/ 2W6	streut, Feuer	25 25
schwerer Plasmawerfer (SP)	-	135	1 Strahl	5W6	streut, AV+2	50 40
leichter Mörser (MÖS)	(mind. 20)	120	1	Mörsergr.	Mörsergr.	20 30
Netzkanone (ZK) + 2 Schuss	-	30	r:5cm	6/ 3W6 Fpt	streut, FP	18 30
Säurekanone (SK) + 2 Schuss	-	25	r:10cm	1W6...	streut, Säure	35 25
Granaten						
(Spreng-) Handgranate (HGr)	-	15	r:5cm	3/ 1W6	streut	6 1
Nebelgranate (NGr)	-	15	r:5cm	0	Wolke	1 1
Reflexnebelgranate (XGr)	-	15	r:5cm	0	Wolke	3 1
Blendgranate (BGr)	-	15	r:5cm	Schock	streut	4 1
Reizgasgranate (RGr)	-	15	r:5cm	Schock	Wolke	5 1
Kampfgasgranate (KGr)	-	15	r:5cm	Tod	Wolke	10 1
Netzgranate (ZGr)	-	15	r:5cm	4/ 1W6 Fpt	streut, FP	4 1
Plasmagranate (PGr)	-	15	r:5cm	4/ 2W6	streut	15 1
Säuregranate (AGR)	-	15	r:5cm	1W6...	streut, Säure	8 1
E-Mag-Granate (EGr)	-	15	r:5cm	0	E-Mag-Feld	15 2
Infernowerfer (IGr)	-	15	r:7cm	2/ 1W6	streut, Feuer	10 2
Raketen und Mörsergranaten						
Sprengrakete, -granate (SR)	-	120	r:10cm	4/ 2W6	streut	20 5
Panzerfaust (PF)	-	125	1	5W6	AV+4	20 5
Reizgasrakete, -granate (RR)	-	120	r:10cm	Schock	Wolke	12 5
Kampfgasrakete, -granate (KR)	-	120	r:10cm	Tod	Wolke	30 5
Infernowerfer, -granate (IR)	-	120	r:10cm	3/ 2W6	streut, Feuer	15 5
Säurerakete, -granate (AR)	-	120	r:10cm	1W6...	streut, Säure	25 5
E-Mag-Rakete, -Granate (ER)	-	120	r:10cm	0	E-Mag-Feld	40 5
Leuchtrakete, -granate (LR)	-	100	r:40cm	0	3 Rd. Licht	10 5
Altertümliche Schuss- und Wurfaffen						
Kurzbogen mit Pfeilen	20	50	1	1W6+3	-	2 5
Langbogen mit Pfeilen	25	60	1	2W6	-	3 10
Schwere Armbrust mit Bolzen	25	70	1	3W6	Laden	4 15
Ballista (Geschütz mit Lafette)	-	85	1	3W6+3	Laden (2), AV+1	6 60
Schleuder mit Bleikugeln	20	50	1	1W6+2	-	1 2
geworfener Stein (1 Wurf, wiederverwendbar)	10	15	1	1W6	-	0 1
Katapult mit Geröll (Geschütz mit Lafette) (mind. 30)	-	100	r:5cm	3/ 1W6	Laden (3), streut	10 120
Wurfmesser (1 Wurf, wiederverwendbar)	5	10	1	1W6+1	-	1 1
Wurfspeer (1 Wurf, wiederverwendbar)	10	15	1	2W6	Schildbrecher	1 4
Spittergewehr, Vorderlader	5	20	1	3W6	streut, Laden	3 10



Befehle

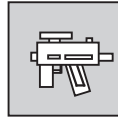
Marsch (Pfeil, braun)

Die Gruppe kann sich sehr schnell bewegen.
 • Bewegung bis 30 cm
 (2 Bewegungsaktionen à 15 cm*)



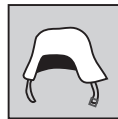
Feuer (Pistole, orange)

Die Gruppe entwickelt ihre volle Feuerkraft (Dauerfeuer) und kann sich normal bewegen.
 • Feuerfolge: Schusszahl pro Aktion ist vom Maximum der Waffe abhängig (siehe Waffentabelle) (oder zusätzlich 5 cm Bewegung)
 • Bewegung bis zu 15 cm (oder +1 auf FK-TW)
 Jede Figur kann mehrere Ziele beschießen, wenn die Waffe es erlaubt mehrere Schüsse abzugeben.



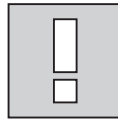
Deckung (Helm, grün)

Dieser Befehl schützt die Gruppe vor Beschuss (-2 auf FK-TW, Figuren mit Servo-Panzer -1 auf FK-TW).
 • 1 Schuss (oder weitere 5 cm Bewegung)
 • Bewegung bis zu 10cm (oder +1 auf FK-TW)



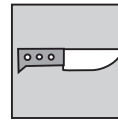
Achtung (Ausrufezeichen, blau)

(NK-Befehl) Wenn die Gruppe unbedingt die Initiative gewinnen soll. Der Initiativwurf wird verdoppelt.
 • 1 Schuss (oder weitere 10cm Bewegung) (reine Nahkämpfer stattdessen 1 NK)
 • Bewegung bis zu 15 cm (o. +1 auf FK-TW)
 Die Verdopplung des Initiativwurfes findet nur dann statt, wenn alle Mitglieder der Gruppe den Achtung-Befehl befolgen, nicht aber wenn eine oder mehrere Figuren einen Spezialbefehl haben.



Angriff (Messer, rot)

(NK-Befehl) Wenn die Gruppe in Nahkämpfe verwickelt werden kann.
 • Bewegung bis 25cm und Nahkampf
 • Nahkampf und Nahkampf*
 • Bewegung bis 15 cm und 1 Schuss
 Alle aufgezählten Kombinationen von jeweils zwei Aktionen sind auch in umgekehrter Reihenfolge möglich.



Zielen (Fadenkreuz, schwarz)

Wenn ein schwieriges Ziel unbedingt getroffen werden soll ist dieser Befehl gut. Der Zielen-Befehl ermöglicht die richtige Verwendung eines Zielfernrohres.
 • 1 Schuss (oder weitere 5 cm Bewegung)
 • Bewegung bis 15 cm (oder +2 auf FK-TW)



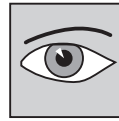
Sprung Auf! (Faust, gelb)

(NK-Befehl) Dieser Befehl hat Vorteile wenn man eine feindliche Stellung stürmen will, denn die Figuren können nicht geschockt werden.
 • 1 Schuss (oder weitere 5 cm Bewegung) (reine Nahkämpfer stattdessen 1 NK)
 • Bewegung bis 20 cm (oder +1 auf FK-TW)



Überwachung (Auge, grau)

(NK-Befehl) Dieser Befehl ist gut, um eine Stellung zu verteidigen oder langsam vorzurücken. Überwachung setzt den Einsatz der Expertenregeln voraus (Siehe dort).
 • Bewegung von 10 cm (mit Einhandwaffe) oder 5 cm (mit Zweihandwaffe)
 • Maxmale Feuerfolge wie bei Feuerbefehl aber mit -1 auf den FK-TW - auch schon beim ersten Schuss. (reine Nahkämpfer einen NK mit -1 auf NK-TW)
 Feuer/Angriff möglich zu jeder Zeit der Aktions-Phase nachdem der Überwachende am Zug war. Die Schüsse der Feuerfolge müssen nicht auf ein mal verschossen werden, sie können nach und nach ausgeführt werden.



*Achtung! Normalerweise dürfen Figuren nur zwei verschiedene Aktionen durchführen. Es gibt zwei Ausnahmen: Bei Marschbefehl dürfen sich die Figuren zwei mal bewegen und bei Angriffsbefehl dürfen sie zwei Nahkampfangriffe machen.

Spielrunden

1. Befehl-Phase
2. Initiative-Phase
3. Aktions-Phase
4. Schluss-Phase

Befehl-Phase

Befehlsänderungs-Modifikatoren	
Niemand in der Gruppe schockiert	verdoppeln
Gruppenführer (oder GFa) am Leben	+2
Gruppenführer am Leben aber schockiert	+1
Unterführer am Leben	+1
Unterführer am Leben aber schockiert	+0

W6 + Modifikator
 Ergebnis 6 u. mehr: Erfolg! Befehl geändert.
 Ergebnis 3 bis 5: Fehler! Alter Befehl bleibt.
 Ergebnis 1 bis 2: Totale Verwirrung! Alter Befehl bleibt und alle Gruppenmitglieder stehen sofort unter Schock.

Initiative-Phase

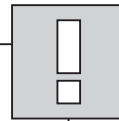
Gruppen mit Achtung-Befehl **verdoppeln** den Würfelwurf für die Initiative.

Gruppen, die nicht versucht haben, den Befehl zu ändern, bekommen **+1** auf den Initiativwurf.

Gruppen mit geschocktem oder totem Gruppenführer bekommen **-2** auf den Initiativwurf.

Gruppen mit Kommunikatoren **gewinnen** bei Gleichstand gegen Gruppen ohne Koms.

Einzelkämpfer, einzelne Anführer und Androiden **gewinnen grundsätzlich** gegen alle anderen Gruppen mit gleicher Punktzahl.
 Roboter **verlieren** bei Gleichstand grundsätzlich.



Bewegung

Leitern, Trümmer, hüft Hohes Wasser, Unterholz, Sumpf oder Sand gilt als schwieriges Gelände und die darin zurückgelegte Strecke zählt doppelt.	
Höhenstufe nach oben (2 cm)	-2 cm
Mauern (1,5 cm), Eingangstüren	-5 cm
Mauern (2,0 cm), halbhohe Zäune	-10 cm
Mauern (3,0 cm)	-15 cm
Mauern (4,0 cm)	nur für große Figuren (-20 cm)
Wasser (3,0 cm)	nur für große Figuren (doppelt)

Schock

Erholungsmodifikatoren	
Figur ist verletzt	-1
Niemand sonst in der Gruppe ist geschockt	+1
Mehr als die Hälfte der Gruppe ist am Leben	+1
Gruppenführer oder Einzelkämpfer getestet	+2
Anführer getestet	+3
Kontakt zum Gruppenführer oder Anführer	+3
Kontakt zum Unterführer	+2
Kontakt zum Gruppenmitglied	+1 pro
Die Kontaktboni gelten nicht, wenn die Kontaktfiguren ebenfalls unter Schock stehen.	

Fernkampf

Fernkampf-Modifikatoren (aktiv)	
Schütze ist verletzt	-2
Schütze ist 30% belastet (siehe Belastung)	-1
Einzelkämpfer / Veteran / Scharfschütze	je +1
Gezielter Schuss (bei Zielen-Befehl)	+2
Schütze bewegt sich die gesamte Runde nicht	+1
Zielfernrohr oder Laserpunkt	+1 / +2
Ziel ist in kurzer Entfernung	+1
Schütze schießt aus Stellung im fl. Wasser	-1
Zielwechsel	-1
Ziel ist schnell (min. 30 cm pro Runde)	-1
Ziel steht im Nebel	-1
Schuss geht durch Nebel (pro angef. 5 cm)	-1
Ziel trägt Chamäleonarnung	-1 / -2

Fernkampf-Modifikatoren (passiv)	
Ziel steht unter Schock*	-1
Ziel duckt sich im offenen Gelände*	-1
Ziel ist klein (Spacer, Kind)*	-1
Ziel hat Deckung-Befehl*	-2
[* nur eines der vier zählt]	
Waffe mit Streuwirkung	+1
Ziel hinter Hecke, Baum, halb im Wasser	-1
Ziel hinter leichter Deckung (ca. 75% sichtbar)	-1
Ziel hinter halber Deckung (ca. 50% sichtbar)	-2
Ziel hinter schwerer Deckung (ca. 20% sichtbar)	-3
Ziel hinter Schießscharte (ca. 10% sichtbar)	-4
Ziel ist groß (Mark-8 bis Mark-10, Pferd)	+1
Ziel ist sehr groß (Mark-12+, PKW)	+2
Ziel trägt kleinen Schild (Facing erforderlich)**	-1
Ziel trägt großen Schild (Facing erforderlich)**	-2
Ziel trägt Mannschild (Facing erforderlich)**	-3
[** der Schildmod. gilt nur in Blickrichtung/Facing]	

T-V-S-Tabelle

Zielfigur	T	V	S
Mensch ungepanzert	8	6	4
Mensch Kugelweste / Mk-1	9	7	5
Mensch Splitterschutz / Mk-2	10	8	6
Mensch Allround-Sch. / Mk-3	11	9	7
Mensch Exo-Skelett / Mk-4	12	10	8
Mensch Exo-Panzer / Mk-5	13	11	9
Mensch Voll-Panzer / Mk-6	14	12	10
Mensch Mk-7 / leichter Cyborg	15	13	11
Mensch Mk-8 / schw. Cyborg	16	14	12
Mensch Mk-9	17	15	13
Mensch Mk-10	18	16	14
Mensch Mk-12	20	18	16
Mensch Mk-14	22	20	18
Mensch Mk-15	23	21	19
Kleiner Schild	(Holz: +1 / Metall: +2)		
Großer Schild	(Holz: +1 / Metall: +2)		
Mannschild	(Holz: +1 / Metall: +2)		
Genmonster	13	10	nie

Nahkampf

Nahkampf-Modifikatoren auf den NK-TW	
Angreifer hat 30 % Belastung oder darüber (siehe: Bewegungsbehinderung)	
Pro Größen- oder Höhenunterschied	-1 / +1
Angreifer hat keinen NK-Befehl	-1
Für jeden Mitstreiter am gleichen Gegner	+1
Angreifer ist verletzt	-2
Gegner ist verletzt	+1
Angreifer ist Einzelkämpfer	+2
Gegner ist Einzelkämpfer	-1
Angreifer ist Android	+2
Angreifer ist Genmonster	+3
Gegner ist Genmonster	-2
Gegner trägt kleinen Schild	-1
Gegner trägt großen Schild	-1
Gegner trägt Mannschild	-2

Moraltest

Anführer in der Gruppe oder Anführer getestet	+3
Verbindung zu nicht schockiertem Anführer	+1
Gruppenführer in der Gruppe	+2
Gruppenführer tot, aber Unterführer lebt	+1
Gruppe besteht aus Berserkern	+2
Gruppe besteht aus Veteranen	+1
Einzelkämpfer oder einzelner Android getestet	+4
Android ist Teil der Kampfgruppe	+1
Held in der Gruppe	+1
Feldarzt (ungeschockt u. unverletzt) i. d. Gruppe	+2
Sanitäter (ungeschockt u. unverletzt) i. d. Gruppe	+1
ein oder mehrere Kämpfer geschockt	-1
Gruppe hat keine vollständige Verbindung	-1
Gruppe besteht aus Nexus-Menschen	-1
Gruppe beinhaltet Schwächliche Typen	-1
Freundliche Gruppen haben Flucht-Marker oder sind bereits geflohen	-1
Gegnerische Gruppen haben Flucht-Marker	+1