

SÉRÜLÉSDIAGRAMM

ENYHE		KÖZEPES			SÚLYOS				HALÁLOS	MEGSEMMISÜLT
-------	--	---------	--	--	--------	--	--	--	---------	--------------

SÉRÜLÉSTÁBLÁZAT

SÉRÜLÉS	VESZTESÉG		EGYÉB SÉRÜLÉS	
	HAJÓTEST	UTASOK	HELYE	LEÍRÁS
ENYHE	-1K <i>manőverezőképeség</i>	–	HAJTÓMŰ	A hajó <i>sebessége</i> 1-gyel csökken
			RENDSZER	A pilóta <i>vezetése</i> csökken 1-gyel
KÖZEPES	-1K <i>hajóburok</i>	1K	HAJTÓMŰ	A hajó oldalfűvőkáit találat éri, a <i>manőverezőképeség</i> 0K-ra csökken
			RENDSZER	A pilóta <i>vezetése</i> csökken 1K-val
SÚLYOS	A pajzsgenerátor túlterhelődik, a pajzsok leválnak	3K	HAJTÓMŰ	Az ionhajtómű leáll
	A repülésirányító rendszer leáll, a hajó irányíthatatlanul repül tovább		RENDSZER	A hiperhajtóművet találat éri, a hajó nem tud átlépni a hiperűrbe
				Az automata katapultáló rendszer működésképtelenné válik (csak vadászgép)
				A célkövető computer leáll, minden fegyver <i>tűzvezérlése</i> 0K-ra csökken
				A hajó belső és külső kommunikációs rendszere elnémul (szenzorok is)
HALÁLOS	-3K <i>hajóburok</i> , -3K <i>manőverezőképeség</i>	6K	HAJTÓMŰ	Az ionhajtómű felrobban 5K-t sebezve a hajótestben
			RENDSZER	Minden elektromos rendszer kiég, a hajó csendes repülést folytat tovább
MEGSEMMISÜLT	Az űrhajó atomjaira robban szét	11K	–	–

VESZTESÉG	EREDMÉNY
0–3	Vezérlőmű ionizálva
4–8	Enyhe
9–12	Közepes
13–15	Súlyos
16–20	Halálos
20+	Megsemmisült

DOBÁS	EGYÉB SÉRÜLÉS
1–3	Nincs
4	Hajtómű
5	Rendszer
6	Fegyverzet

SÉRÜLÉS	FEGYVER VESZTESÉGE
ENYHE	-1K <i>tűzvezérlés</i>
KÖZEPES	-1K <i>sebzés</i> , -2K <i>tűzvezérlés</i>
SÚLYOS	Működésképtelenné válik
	Felrobban 3K-t sebezve a hajótestben és a lövészen

SÚLYOS SÉRÜLÉSEK:

Súlyos sérülés esetén dobni kell (vagy a Mesélő választ a helyzet ismeretében), hogy melyik alrendszert érte a sérülés. A hajótestnek és a hajtóműnek két alrendszere van, a fedélzeti elektronikus rendszernek szintén kettő, vadászgépek esetén három. A súlyosan sérült alrendszereket (hála a többszörös biztosításnak) időlegesen meg lehet javítani, ehhez 3 kör szükséges és *Nehéz* fokozatú javítás próba. A hajótest és hajtómű esetén *hajó javítás*, rendszerek esetén *számítógép javítás*, míg fegyverrendszer esetén *fedélzeti fegyver javítás* jártasságra kell dobni. A megtámogatott alrendszer ezek után kielégítően fog működni K6 óráig ill., amíg újabb találat nem éri, ez esetben búcsút mondhatunk a helyes működésnek. A súlyosan (vagy kevésbé) sérült alrendszereket meg kell javítani az árakat és nehézségi fokokat lásd a szabálykönyvben. Amennyiben a hiperhajtóművet éri a találat és a hajó be akar lépni a hiperűrbe, újabb *hajó javítás* próbát kell dobni, az eredmény mondja meg, hogy hány órán keresztül lesz működőképes a hiperhajtómű. Ha a kívánt cél ennél távolabb esik, lehet új hiperróppályát számolni, vagy ionhajtóművel egy közeli szervízt keresni vagy kétségbe esni. Az ionsugarak minden esetben a rendszert sebzik.