

PHR REFERENZBOGEN

KAMPFGRUPPE 1

Juno A1 Alpha

Juno A1 Beta

Neptune-Klasse
Mittleres Landungsschiff 1

Unsterbliche Schwadron Alpha

Unsterbliche Schwadron Beta

Phalanx der Unsterblichen

KAMPFGRUPPE 2

Neptune-Klasse
Mittleres Landungsschiff 2

Ares-Klasse
Typ-1 Kampfläufer Geschwader

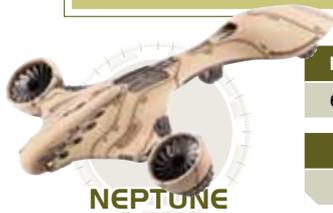
Kriegs-Pantheon

KAMPFGRUPPE 3

Neptune-Klasse
Mittleres Landungsschiff 3

Phobos-Klasse
Typ-1 Kampfläufer Geschwader

Schweres Pantheon



P	Bw	GM	LP	Pkt	Typ	Kat	S+F	Lz	Spezial			
6	16"	A	3	40	Flieger	Transporter	T, weit	G	-			
Waffen					E	Sch	Ge	R(V)	R(A)	BS	FB	Spezial
Tarnkappen-Raketenbatterie					7	1	3+	36"	12"	9"	F	Hg



P	Bw	GM	LP	Pkt	Typ	Kat	S+F	Spezial				
9	3"	A	2	42	Fahrzeug	Standard	1-6, standard	Läufer				
Waffen					E	Sch	Ge	R(V)	R(A)	BS	FB	Spezial
RX-1 Massebeschleuniger*					11	1	2+	∞	24"	3"	F/S	KA-1
RX-20 Minigun					3	3	3+	36"	12"	3"	F/S	KA-1

* **Sonderregel – Scanner:** Der Ge-Wert dieser Waffe kann nie um mehr als +1 modifiziert werden (die Genauigkeit kann also nie schlechter als 3+ sein).



P	Bw	GM	LP	Pkt	Typ	Kat	S+F	Spezial				
9	3"	A	2	63	Fahrzeug	Standard	1-6, standard	Läufer				
Waffen					E	Sch	Ge	R(V)	R(A)	BS	FB	Spezial
RX-1R Masse-Repetierer					7	3	3+	∞	24"	3"	F/S	LA, KA-1
RX-20 Minigun					3	3	3+	36"	12"	3"	F/S	KA-1



P	Bw	GM	LP	Pkt	Typ	Kat	S+F	Spezial				
8	6"	A	2	20	Fahrzeug	Transporter	T, standard	-				
Waffen					E	Sch	Ge	R(V)	R(A)	BS	FB	Spezial
Huntsman Kanone (A1)					7	1	2+	∞	18"	6"	F/S/R	-
Zwillings-RX-20 Miniguns (A2)					3	6	3+	36"	12"	6"	F/S/R	-



P	Bw	GM	LP	Pkt	Typ	Kat	GK	M	S+F	Spezial		
3	2"	-	5	36	Infanterie	Truppen	1,5	3+	2, BaB	-		
Waffen					E	Sch	Ge	R(V)	R(A)	BS	FB	Spezial
RXP-57 Sturmgewehre					3	8	3+	24"	9"	1"	F/S/R	WR-2, Hw-7
RXP-14 Longreach Gewehr					7	1	2+	∞	24"	0"	F/S/R	Hg, Scharfschütze

PHR REFERENZBOGEN

SUCHE NACH MISSIONSZIELEN IN GEBÄUDEN

Größe des Gebäudes	Runden im Gebäude				
	1	2	3	4	5+
Winzig	3+	2+	2+	2+	2+
Klein	4+	3+	2+	2+	2+
Normal	5+	4+	3+	2+	2+
Groß	6+	5+	4+	3+	2+

Seite 57

GEBÄUDEPROFILE

Größe	P (Schwach)	P (Standard)	P (Verstärkt)	LP	G
Mikro	4	6	8	2	0
Winzig	4	6	8	4	3
Klein	4	6	8	10	6
Normal	–	6	8	20	9
Groß	–	6	8	40	12

Seite 35

GK-SCHADENSTABELLE

Gegnerische Panzerung (P)	1	2	3	4
Benötigter Schadenswurf	3+	4+	5+	6+

Seite 39

IN RESERVE TABELLE

Spielzug	1	2	3+
Benötigter Wurf	6+	4+	2+

Seite 25

SCHADENWURFTABELLE

		Energie der Waffe (E)													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Panzerung des Ziels (P)	1	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	2	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	3		6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	4			6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	5				6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	6					6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
	7						6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+
	8							6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+
	9								6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+
	10									6+	5+	4+	3+	2+	2+

Seite 31

DECKUNGS-MODIFIKATOREN

Außerhalb der Sichtlinie: Einheit kann nicht beschossen werden, wenn weniger als 10% sichtbar ist (Seite 29).

Fahrzeugdeckung: 10-50% des Zielfahrzeugs sichtbar. Malus von +2 auf den Genauigkeitswert der Waffe (Seite 29).

Infanteriedeckung: Waffen, die auf ein Ziel in Infanteriedeckung feuern, erleiden einen Malus von +1 auf das Wurfresultat, das zum Verwunden benötigt wird (Seite 32).

Sichtschutz: Waffen, die auf ein Ziel hinter Sichtschutz feuern, erleiden einen Malus von +2 auf ihren Genauigkeitswert (Seite 32).

TABELLE FÜR ZERSTÖRTE FLIEGER

W6 Wurf	1, 2*	3, 4, 5 **	6
Ergebnis	Notlandung: Der Flieger wird zu Boden gezwungen und ausgeschaltet, die transportierten Einheiten überleben jedoch unbeschadet.	Bruchlandung: Eine hässliche und finale Rückkehr zur Erde. Jede transportierte Einheit wird bei einem W6-Wurf von 4+ zerstört.	In der Luft zerstört: Der Flieger wird in Stücke gerissen! Alle transportierten Einheiten werden augenblicklich vernichtet.

Seite 48; */** Regelbuch Seite 48

TABELLE FÜR ZERSTÖRTE BODENTRANSPORTER

W6 Wurf	1, 2	3, 4, 5	6
Ergebnis	Ausgeschaltet: Der Transporter gilt in jeder Hinsicht als zerstört, aber die Einheiten in seinem Inneren überleben unbeschadet.	Schwerer Schaden: Der Transporter ist ein völligeres Wrack. Jede Einheit in seinem Inneren wird bei einem Wurfresultat von 4+ zerstört.	Explosion: Der Transporter wird in einem spektakulären Feuerball zerstört. Alle Einheiten in seinem Inneren werden sofort vernichtet.

Seite 52