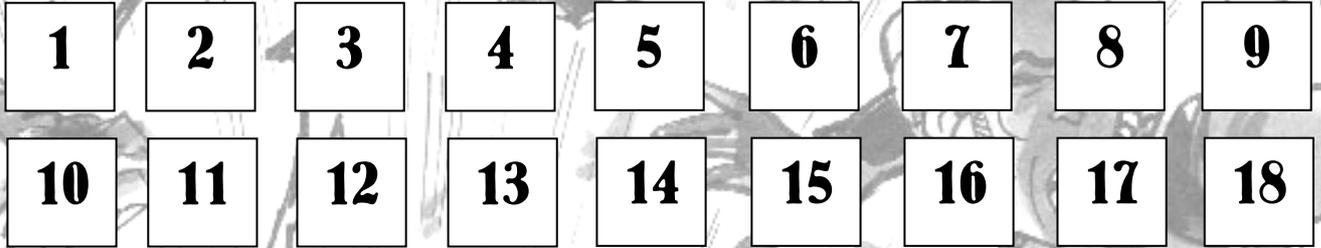


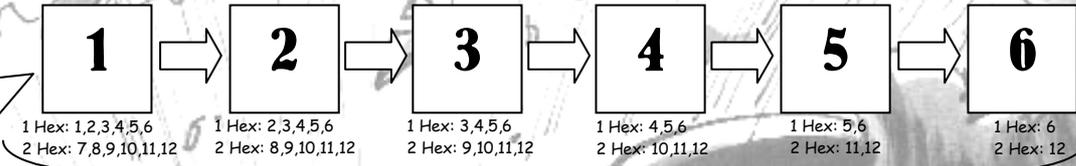
Battlestations Rundenablauf

Runde:



1. **Energieerzeugung:** jeder Antrieb produziert 1 Energie, Verteilung: Helm-> Guns-> Shields

2. **Phasenablauf:**



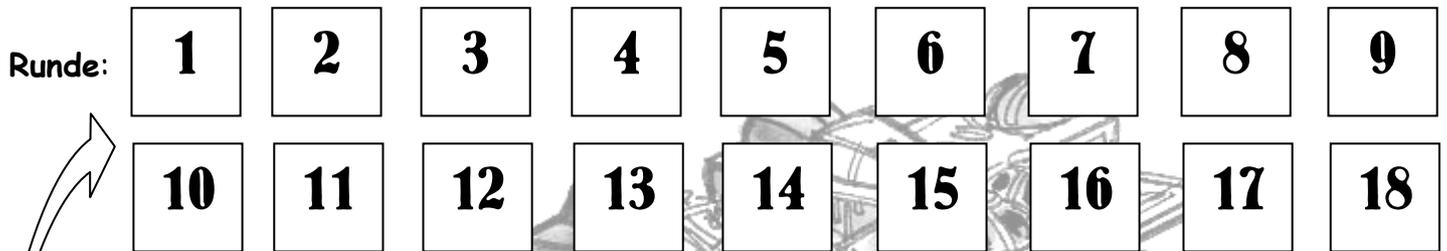
- a. simultane Raumschiffbewegung
- b. Raketenbewegung (2 Hex/Phase), Treffer bei: $2D6 \geq \text{Zielgeschw.}$
- c. Kollisionen auswerten: Schiff/Schiff (nur bei erfolgreichem Rammen)
Schiff/Objekt (Planet/Asteroid) bei Geschw. > 1
- d. Heldenaktionen
- e. Gegneraktionen
- f. zurückgestellte Heldenaktionen
- g. Granatenexplosionen
- h. Phasenendeffekte für Charaktere
- i. Reduziere OOC um 1

3. **Rundenendeffekte:**

- a. Reduziere alle Energielevel um 1
- b. Reduziere Raumschiffgeschwindigkeit um 1
- c. Entferne used Marker von Modulen
- d. Entferne 1 Stun-Marker von betroffenen Personen
- e. Sonstige Rundenendeffekte

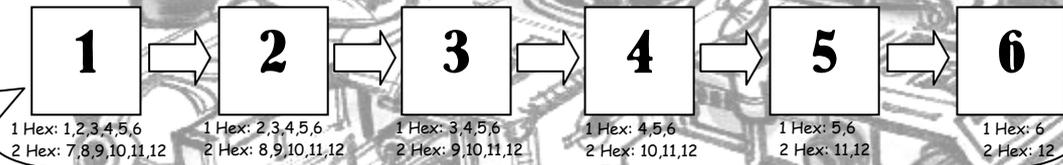


Battlestations Rundenablauf



4. **Energieerzeugung:** jeder Antrieb produziert 1 Energie, Verteilung: Helm-> Guns-> Shields

5. **Phasenablauf:**



- simultane Raumschiffbewegung
- Raketebewegung (2 Hex/Phase), Treffer bei: $2D6 \geq \text{Zielgeschw.}$
- Kollisionen auswerten: Schiff/Schiff (nur bei erfolgreichem Rammen)
Schiff/Objekt (Planet/Asteroid) bei Geschw. > 1
- Heldenaktionen
- Gegneraktionen
- zurückgestellte Heldenaktionen
- Granatenexplosionen
- Phasenendeffekte für Charaktere
- Reduziere OOC um 1

6. **Rundenendeffekte:**

- Reduziere alle Energielevel um 1
- Reduziere Raumschiffgeschwindigkeit um 1
- Entferne used Marker von Modulen
- Entferne 1 Stun-Marker von betroffenen Personen
- Sonstige Rundenendeffekte

