

0	0
10	1
20	2
30	3
40	4
50	5
60	6
70	7
80	8
90	9



100	SFP/2
200	1 Runde
300	2 Runden
400	3 Runden
500	4 Runden

Der SFP-Anzeiger

Bei einem Kampf mit schweren Energiewaffen wird regelmäßig hoher Schaden angerichtet, der erst einmal von den Schirmfeldern aufgefangen wird, bis diese überlastet werden und zusammenbrechen. Die notwendige Buchführung über den Zustand des eigenen Schirms wird erleichtert, wenn jeder Spieler einen SFP-Anzeiger benutzt. Dazu wird die nebenstehende Vorlage kopiert und zur Stabilisierung auf einen festen Karton geklebt. Im oberen Teil kann man mit zwei Büroklammern als Zeiger (für Einser- und Zehnerstellen) den Schaden markieren, der in der laufenden Runde durch Treffer im Schirmfeld verursacht worden ist - bis zu einem Maximalwert von 99.

Bei Rundenbeginn stehen beide Zeiger auf 0, wenn der Schirm vorher nicht überlastet worden ist. Sobald ein Treffer Schaden im Schirmfeld anrichtet, wird der Schadensbetrag zum bis dahin angerichteten Gesamtschaden addiert, und die Zeiger werden entsprechend verschoben. Sollte der Gesamtschaden über 99 steigen, so kann mit einer dritten Büroklammer links unten die Hunderterstelle markiert werden.

Wird der Schirm überlastet, bricht er aber nicht zusammen, so hat der Schirm in der folgenden Runde nur die Hälfte seiner SFP. Dies wird rechts unten auf dem SFP-Anzeiger mit einer vierten Büroklammer auf dem Feld **SFP/2** markiert.

Bricht der Schirm zusammen, so wird die Wartezeit, bis er sich wieder aufbaut, ebenfalls rechts unten auf den Feldern **1 Runde** bis **4 Runden** angezeigt. Anfangs steht der Zeiger auf der mit 1W3+1 erwürfelten Rundenzahl. Zu Beginn jeder folgenden Runde wird er um 1 Feld verschoben, sodass er stets die Restwartezeit anzeigt.