



entaria

Dein Weltraumabenteuer



kapitel 6

kampf

„Kämpfe. Kämpfe mit den Händen. Kämpfe mit den Füßen. Kämpfen mit den Zähnen. Kämpfe mit allen was du hast. Kämpfe mit dem Geist.“

Kapitel 6 - Kampf

Das Kampfsystem	3	Einschränkung beim Tragen von Panzerung	19
Personenkampf	3	Kritischer Erfolg	19
Ablauf einer Kampfrunde	3	Kritische Schäden	19
Die Initiative	3	Kritischer Fehler	20
Die Handlung	3		
Raumbedarf im Kampf	7		
Der Angriff	8		
Das Erzielen eines Treffers (allgemein)	8		
Wehrlose Charakter	8		
Die Schadensermittlung	8		
Kritischer Erfolg beim Angriff	8		
Kritischer Fehler bei Angriff	9		
Der Fernkampf	10		
Das Schussfeld	10		
Die Entfernung	11		
Das Bereichsfeuer	11		
Blindes Feuern	12		
Deckung	12		
Fernkampf und Nahkampf	12		
Veränderliche Situationen	12		
Zielsysteme	12		
Angriff mit Wurfaffen	13		
Reichweite von Wurfaffen	13		
Fehlwurfdiagramm	13		
Runde Wirkungsbereiche	13		
Der Nahkampf	14		
Schadensermittlung beim Nahkampf	14		
Angriffsmöglichkeiten im Nahkampf	14		
Blinder Angriff	14		
Angriff von Hinten	14		
Veränderliche Situationen	14		
Spezielle Situationen	15		
Munitionsverbrauch ignorieren	15		
Extremschaden	15		
Demoralisieren	15		
Die Durchlassregel	15		
Deckungsregeln	15		
Duelle mit Fernkampfaffen	16		
Kampf im Liegen	16		
Schäden durch Feuer	16		
Überraschung	16		
Energiewaffen	17		
Waffeneinsatz gegen Objekte	17		
Schnellübersicht über alle Modifikationen	18		
Auswirkung von erlittenem Schaden	19		
Panzerung	19		

Das Kampfsystem

Da nicht alles friedlich zwischen den Wesen gelöst werden kann, gibt es bei *entaria* ein Kampfsystem, das eine kämpferische Situation in Regeln fasst.

Personenkampf

Der Personenkampf zwischen zwei oder mehreren Parteien, soll bei *entaria* einfach, übersichtlich und schnell erfolgen. Der Kampf soll den Spielfluss nicht unterbrechen und sollte somit schnell abgehandelt werden können. Außerdem soll er aber alle Möglichkeiten für den Spieler offen lassen und auch Realitätsnah wie möglich sein.

Aus Gründen der Übersicht wird bei *entaria* auf einen Spielraster mit Quadergrößen 25 mm x 25 mm gespielt. Dazu gibt es im Fachhandel spezielle Folien, die ein solches Raster aufweisen. Auf diesen Folien kann mit Folienstiften die Umgebung aufgezeichnet werden und mit Zinnminiaturen die Position und Ausrichtung der Parteien dargestellt werden.

Bei den Kampfregeln wurde versucht ein Kompromiss aus Realität und Spielbarkeit gesucht. Zu Gunsten des Spielflusses wurde an einigen Stellen auf eine wirklichkeitsgetreue Regelausführung verzichtet.

Ablauf einer Kampfrunde

Für die Durchführung der Kampfregeln, wird der Kampfablauf in zeitliche Abschnitte unterteilt. Die Unterteilungen wird Kampfrounden genannt und sie sind je 6 Sekunden lang.

In einer Kampfrunde besitzt jeder Charakter die Möglichkeit eine volle Handlung oder zwei halbe Handlungen durchzuführen. Am Anfang jeder Kampfrunde wird die Initiative für jede beteiligte Person oder Wesen überprüft. Der Charakter mit der höchsten Initiative darf zuerst Handeln, danach der mit den zweit höchsten Initiative und so weiter.

Die Initiative

Zu Beginn eines Kampfes und jede weitere Kampfrunde, wird die Handlungsreihenfolge der für jede Partei überprüft. Die Partei, also Lebewesen, Droide oder Kreatur mit der höchsten Initiative darf zuerst handeln. Besitzen zwei Spielfiguren die gleiche Initiative, so wird mit einem 1w12 zufällig entschieden, wer zuerst handeln darf. Die Initiative bestimmt, wann in einer Kampfrunde die Partei handeln und bewegen darf. Durch spezielle Fertigkeiten, Cyberware, Magie oder ähnlichen kann ein Charakter eine höhere Initiative erlangen. Durch eine hohe Gewichtsbelastung oder durch das Tragen von schwerer Panzerung, kann es sein, das die "Initiative"

eines Charakters gesenkt werden oder sogar im negativen Bereich liegen. Diese Kampfparteien sind dementsprechend als letzte dran, um ihre Handlung durchzuführen.

>>>Likron besitzt eine "Initiative" von 14 (Initiative 15 plus 3 durch die Fertigkeit Kampftaktik und weniger 4 durch seinen Panzermantel = 14). Seine 5 m entfernten Gegner, zwei akuanische Straßenpunks, haben eine Initiative von 17 und 11.

Der erste Punk mit einer gelben Lederjacke besitzt die hohe Initiative von 17 und ist somit vor Likron dran.

Er entscheidet sich, Likron in einen Nahkampf zu verwickeln. Er bewegt sich heran und greift mit seinen dollen Monofilamentmesser an, womit er Likron noch nicht mal kitzelt. Nun ist Likron dran. Likron fackelt nicht lange und verpult dem Wicht eins in die Fresse.

Der zweite Punk der einen roten Iro trägt, bewegt sich in eine günstige Schussposition und knallt seine Waffe auf Mr. Karek ab. Und so weiter und so weiter...<<<

>>>Likron befindet sich auf Erkundungsgang hinter den feindlichen Linien der Musa-Rebellen. Er trägt heute einen Alpha-Anzug um sich vor dem Granatfeuer der Artillerie zu schützen. Der Anzug modifiziert seine "Initiative" auf 10 (Initiative 18 weniger 8 von dem Anzug). Nach einigen Stunden, kehrt er Heim und läuft geradewegs in ein kleines Lager von Musa-Soldaten. Wie ungeschickt! Die Soldaten besitzen alle eine Initiative von 15, so das sie in jeder Kampfrunde vor Likron dran. Nach einer halben Minute ist der Kampf ausgefochten und das zugunsten von Likron. Er schreibt später einen Brief an den Hersteller des Alpha-Anzuges, um sich über die hohe Qualität der Panzerung zu bedanken. Es hat jedoch Tage gedauert, um die Gelenke des Anzuges von den Fleischstücken und Knochensplitter seiner Gegner zu reinigen. <<<

Die Handlung

Der Charakter entscheidet welche Handlung er ausführt, wenn er bei seiner Initiative handeln darf. Maximal darf er nur eine volle Handlung oder zwei halbe Handlungen durchführen. Handlungen die länger dauern, laufen dann über mehrere Runden in denen der Charakter nichts anderes machen kann.

Für Handlungen gilt die allgemeine Regel, dass sie bei dem Initiativewert beginnt, wenn der Charakter anfängt zu Handeln und am Ende der entsprechenden Runde enden.

Die Handlungen werden in halbe Handlungen, volle Handlungen und längere Handlungen unterteilt. Es folgt eine Auflistung aller Handlungen und deren Erklärung.

Kapitel 6 - Kampf

Mit einer Nahkampfwaffe angreifen

(Halbe Handlung)

Der Charakter greift mit einer Nahkampfwaffe wie einem Schwert, Knüppel oder blanken Fäusten an.

Mit einer Fernkampfwaffe angreifen

(Halbe Handlung)

Der Charakter feuert einen Einzelschuss ab. Bei einem Einzelschuss, wird aus der Waffe, nur ein Schuss abgefeuert.

Gehen

(Halbe Handlung)

Der Charakter kann sich als halbe Handlung seine Bewegungsweite (BEW) weit bewegen. Dies gilt als vorsichtiges und normales gehen. Nach jeder Bewegung, kann sich der Charakter in eine beliebige Richtung drehen. Befindet sich der Charakter im Nahkampf, so kann er sich nur vom Gegner entfernen, wenn er die Handlung „Vom Gegner lösen“ nutzt.

Vom Gegner lösen

(Halbe Handlung)

Befindet sich der Charakter im Nahkampf und er möchte sich aus diesem Nahkampf von seinem Gegner wegbewegen, so muss er diese Handlung ausführen. Seine Bewegungsweite entspricht dabei der des Kriechens.

Nachsetzen

(Halbe Handlung)

Entfernt sich ein oder mehrere Ziele durch die Handlung „Vom Gegner lösen“ von dem Charakter, so kann der Charakter nachsetzen. Er bewegt sich mit seiner normalen Bewegungsweite hinterher und greift das Ziel einmal an. Wichtig dabei ist, dass er nur das Ziel angreifen kann, das sich auch wegbewegt hat. Er darf das Ziel nicht wechseln.

Einen kurzen Zauber ausführen

(Halbe Handlung)

Der Charakter führt einen Zauber aus, dessen Wirkung *sofort* eintritt.

Halbe Handlung

- Mit einer Nahkampfwaffe angreifen
- Mit einer Fernkampfwaffe angreifen
- Gehen
- Vom Gegner lösen
- Nachsetzen
- Einen kurzen Zauber ausführen
- Eine Waffe oder Gegenstand ziehen
- Eine Wurfwaffe ziehen und werfen
- Eine Waffe oder Gegenstand wechseln oder vom Boden aufheben
- Eine Waffe nachladen
- Eine Tür öffnen oder schließen
- Sich hinlegen oder knien
- Gegner studieren

Volle Handlungen

- Laufen
- Dauerfeuer
- Deckungsfeuer
- Einen einrunden Zauber ausführen
- Den Gegner zu Fall bringen
- Aus einer liegenden oder knienden Position aufstehen
- Sturmangriff
- Rundumschlag
- Blockadehaltung
- Ausweichbewegung
- Verzögern
- Kampf mit mehreren Waffen gleichzeitig
- Fernkampfangriff mit Bildvergrößerer
- Gezielter Angriff
- Zurückdrängen im Nahkampf

Längere Handlungen

- Einen längeren Zauber ausführen
- Einen Gegenstand benutzen

können.

Gegner studieren

(Halbe Handlung)

Der Charakter studiert die Bewegung des Gegners und erkennt dabei Lücken in der Verteidigung. Der Charakter

Eine Waffe oder Gegenstand ziehen

(Halbe Handlung)

Der Charakter zieht eine Waffe / Gegenstand oder steckt diese weg.

Eine Wurfwaffe ziehen und werfen

(Halbe Handlung)

Der Charakter zieht eine Wurfwaffe (z.B. Messer oder Granate) und wirft diese auf sein Ziel.

Eine Waffe oder Gegenstand wechseln oder vom Boden aufheben

(Halbe Handlung)

Der Charakter wechselt seine Waffe in der Hand gegen eine andere aus. Eine Waffe oder Gegenstand vom Bodenaufheben dauert genauso lange.

Waffe nachladen

(Halbe Handlung)

Der Charakter lädt seine Waffe nach.

Eine Tür öffnen oder schließen

(Halbe Handlung)

Die meisten Türen öffnen sich sofort. Andere, besonders große Drucktüren, brauchen länger.

Sich hinlegen oder knien

(Halbe Handlung)

Der Charakter legt oder kniet sich hin, ohne Schaden dabei zu nehmen. Es ist somit möglich, dass Personen die hinter dem Charakter stehen, über ihn hinweg schießen

Kapitel 6 - Kampf

erhält eine WM:+2 auf alle seine Nahkampfangriffe gegen diesen einen Gegner, bis der Kampf vorüber ist.

Laufen

(Volle Handlung)

Der Charakter läuft, was eine volle Handlung ist. Seine Reichweite beträgt die Bewegungsweite multipliziert mit 3. Nach jeder Bewegung, kann sich der Charakter in eine beliebige Richtung drehen. Befindet sich der Charakter in einem Nahkampf, so ist es ihm erlaubt sich laufend von seinem Gegner zu entfernen.

Dauerfeuer

(Volle Handlung)

Im Dauerfeuer, feuert die Waffe eine hohe Anzahl von Geschossen, Energiestrahlen oder Ähnlichem ab. Beim Dauerfeuer feuert der Charakter nicht auf ein Ziel, sondern belegt einen Bereich mit seinem Feuer. Es handelt sich hierbei um ein Bereichsfeuer (siehe unten) und wird bevorzugt gegen mehrere Gegner eingesetzt. Bei Dauerfeuer erhält der Charakter eine negative Wertmodifikation von -3 erhält. Wenn ein Charakter im Dauerfeuer schießt, kann er keinen Vorteil aus Zieloptiken ziehen (Smartlink, Laservisier, Bildvergrößerer o.ä.).

>>>Likron steht im Kampf gegen zwei telmarische Wachen. Er feuert mit seinem Projektil Gewehr ein Dauerfeuer. Er muss dazu zwei Erfolgswürfe "Fernkampf-Waffe-Gewehr" würfeln. Sein Erfolgswert liegt bei 9. Der Erfolgswert mit -3 modifiziert, was also eine 6 ergibt.<<<

Deckungsfeuer

(Volle Handlung)

Es gibt die Möglichkeit, mit Waffen mit der Feuerart "Dauerfeuer", ein Deckungsfeuer zu legen. Deckungsfeuer werden eingesetzt um Gegner in Schacht zu halten oder komplette Gänge oder Räume mit einem Kugelhagel einzudecken.

Das Deckungsfeuer gilt, wie das Dauerfeuer auch, als Bereichsfeuer. Beim Deckungsfeuer gelten jedoch einige zusätzliche Regeln.

Auch wenn diese Handlung als normale volle Handlung gilt, beginnt sie mit der Handlung des Charakters und endet nächste Runde, am Anfang der ersten Handlung des Charakters. Während dieser Zeit kann er die Handlung Deckungsfeuer nicht abrechnen und die Wirkung bleibt so lange bestehen.

Zum Gelingen des Deckungsfeuers muss dem Schützen ein Erfolgswurf mit WM:-6 gelingen und das Würfelerggebnis muss über 12 liegen.

Die Reichweite des Wirkungsbereiches der Waffe, kann die normale Reichweite der Waffe nicht überschreiten.

Opfer im Wirkungsbereich der Waffe stehen KEIN Ausweichen-Wurf zu und erleiden somit automatisch Schaden. Bewegen sich Personen in den Wirkungsbereich hinein, erleidet sie ebenfalls automatisch Schaden.

Der Schaden der Waffe wird nicht ausgewürfelt. Es gilt der Schadenswert (SW) für jedes Ziel, Gegenstand und Wesen im Wirkungsbereich.

Der Munitionsverbrauch ist doppelt so hoch wie bei der BEM für Dauerfeuer angegeben.

>>>Likron, Ron und Lara befinden sich auf dem Rückzug, aus dem TechConTron inc. Gebäude auf Eltrus II. TCT-Wachleute sind ihnen auf den Versen und das Gebäude wurde verriegelt. Nun stehen sie vor einer verschlossenen Außentür, an einer Laderampe dem Weg in die Freiheit. Ron versucht die elektronische Verriegelung der Tür zu knacken, doch dafür braucht er Zeit. Zeit die sie nicht haben. Likron beschließt in die Richtung der Eingangstür, für den Raum, in denen sie sich befinden, ein Deckungsfeuer zu legen (Projektilgewehr, SW:5). Der Munitionsverbrauch verdoppelt sich nun, so das er anstatt 20 Schuss abzugeben, 40 Schuss verschießt. Da das Magazin nur 60 Schuss fasst, wird er nächste Runde kein Deckungsfeuer mehr legen können.

Die TCT-Sicherheitsmannschaft ist stark beeindruckt von dem Kugelhagel der sie erwartet und sie verkrümmeln sich hinter die nächste Ecke. Würde sich einer oder alle 7 Beamte in oder durch das Deckungsfeuer bewegen, würden alle einen Schaden von 5 erhalten, ohne das ein Rettungswurf zusteht. Nächste Runde beim Initiativwert von Likron endet das Deckungsfeuer seines Gewehrs. Lara verschafft Ron noch einmal ein wenig Zeit, mit einer Brandgranate, die sie in den Zugang des Raumes wirft. Ron sollte sich nun wirklich beeilen. <<<

Einen 1-Runden-Zauber ausführen

(Volle Handlung)

Der Charakter zaubert einen Zauber der eine Runde dauert. Zauber die länger als „sofort“ dauern, bewirken, das der Pal-Contoller in dieser Zeit als Wehrlos gilt (siehe Unten) und auch durch Verlust von lebenspunkten, seinen Zauber abrechnen muss (siehe Kapitel „Magie“).

Den Gegner zu Fall bringen

(Volle Handlung)

Beim Kampf ohne Waffen, kann der Charakter mit einer vollen Handlung seinen Gegner versuchen zu Fall zu

bringen. Der Charakter benutzt dazu Fußfeger, Schulterwürfe oder ähnliches. Der Angreifer muss dazu waffenlos, anstatt eines Erfolgswurfs, zwei Angriffswürfe würfeln. Misslingt auch nur einer der beiden Würfe, so ist



der Angriff misslungen. Gelingen beide Würfe gegen die beiden Ausweichen-Würfe des Opfers, so hat der Charakter sein Opfer zu Boden geschmissen. Das Opfer erhält bei diesem Angriff keinen Schaden.

Aus einer liegenden oder knienden Position aufstehen

(Volle Handlung)

Der Charakter steht aus einer liegenden oder knienden Position auf. In dieser Runde darf er sich nicht mehr bewegen.

Sturmangriff

(Volle Handlung)

Diese volle Handlung besteht aus einer Bewegung und gleichzeitigem Angriff. Der Charakter bewegt sich mit seinem doppelten Bewegungswert auf sein Ziel zu und kann dann einmal den Gegner mit einer Nahkampfwaffe angreifen. Auf den Angriff erhält er eine WM:-3.

Rundumschlag

(Volle Handlung)

Mit dieser Handlung kann der Charakter bis zu vier Gegner gleichzeitig mit seiner Nahkampfwaffe angreifen. Die Gegner müssen dazu nebeneinander stehen und auch alle in Nahkampfreichweite stehen. Dieser Angriff kann nicht mit Peitschen durchgeführt werden.

Blockadehaltung

(Volle Handlung)

Der Charakter blockt alle Nahkampfangriffe und verzichtet dabei auf seine Angriffsmöglichkeiten. Der Charakter erhält WM:+6 auf Ausweichen gegen jeden Nahkampfangriff.

Ausweichbewegung

(Volle Handlung)

Mittels schnellen Ausweichbewegungen erschwert der Charakter jeglichen Angriff auf ihn. Gleichzeitig verzichtet er auf jegliche Angriffsmöglichkeiten. Der Charakter erhält WM:+4 auf Ausweichen.

Verzögern

(Volle Handlung)

Mit dieser Handlung verzögert der Charakter seine Aktion bis eine gewisse Situation eintritt. Die Situation muss der Charakter nicht vorher definieren. Möchte der Charakter handeln, muss ihm ein Erfolgswurf „Reflexe“ gelingen. Gelingt der Wurf, so darf er sofort eine halbe Handlung durchführen. Misslingt der Wurf, so verfällt seine Handlung.

>>>Likron steht drei Meter von einer offenen Tür entfernt und wartet mit seiner Waffe darauf, dass jemand durch die Tür kommt. Neben der Tür auf der anderen Seite steht ein telmarischer Sicherheitsoffizier, der Likron sein Licht ausblasen will. Nach den normalen Regeln könnte der Telmar mit seiner Initiative von 15 vor Likron (Initiative 13) handeln. Der Telmar würde um die Ecke nach Likron laufen und ihn mit seiner Kampfart versuchen unschädlich zu

machen. Likron würde mit seiner Kanone, die auf einen Kampfgeschirr sitzt, den Telmar nicht angreifen können, weil er sich in einen Nahkampf befindet und gleichzeitig auch noch als wehrlos gelten. Da Likron aber angekündigt hat, das er verzögert, verfällt eine halbe Handlung und er würfelt einen Erfolgswurf für seine "Reflexe" von 4 wenn er etwas sieht. Würde sein Erfolgswurf gelingen, könnte er versuchen auf den Telmar zu schießen sobald er in der Tür steht. Misslingt der Wurf, hat er keine Handlung mehr für diese Runde und muss den Angriff des Telmars tatenlos zusehen müssen.<<<

Kampf mit mehreren Waffen gleichzeitig

(Volle Handlung)

Jeder Charakter kann zwei einhändige Waffen in die Hand nehmen (oder vier wenn er vier Arme hat) und mit beiden Waffen feuern. Für jede Waffe würfelt der Charakter einen eigenen Erfolgswurf zum treffen. Da die Konzentration jedoch geteilt ist, erhält er eine WM:-8 auf jeden der beiden Erfolgswerte. Mit der Fertigkeit „Mehrhändigen Kampf“ kann diese Wertmodifikation gesenkt werden. Der Kampf mit mehreren Waffen gleichzeitig ist eine volle Handlung.

Fernkampfangriff mit Bildvergrößerer

(Volle Handlung)

Bei Angriffen mit einem Bildvergrößerer (auch Zielfernrohr genannt) wird wie bei einem normalen Einzelschuss vorgegangen. Durch dieses Gerät entfällt die negative Wertmodifikation in der extremen Reichweite. Das Zielen mit einem Bildvergrößerer ist jedoch nicht einfach, so dass dieser Angriff als volle Handlung gilt. Der Bildvergrößerer funktioniert nur ab einer Reichweite von 60 Metern und er darf natürlich nicht die maximale Reichweite der Waffe überschritten werden. Bei einem Angriff mit einem Bildvergrößerer kann sich der Charakter immer nur auf eine Waffe konzentrieren, auch wenn er theoretisch mehrfach angreifen könnte.

Gezielter Angriff

(Volle Handlung)

Mit einem gezielten Angriff ist es dem Charakter möglich eine bestimmte Körperstelle eines Opfers zu treffen, was als Volle Handlung gilt. Dabei ist die Wahl der Waffe egal. Es kann sich um eine Nahkampfwaffe, Waffenlos oder auch um eine Fernkampfwaffe handeln. Sie darf jedoch keinen Bereichsschaden oder einen Wirkungsbereiche besitzen. Vor dem Angriff, muss der Charakter die Trefferzone ankündigen, die er treffen will.

Anstatt einen, würfelt der Charakter zwei Angriffswürfe, wogegen das Opfer je einen Ausweichen-Wurf besitzt. Nur wenn beide Würfe erfolgreich sind, ist der gezielte Angriff auch erfolgreich.

Es wird die Trefferzone getroffen, die der Charakter am Anfang des Angriffes angekündigt hat. Vor dem Schaden der Waffe, schützt wie immer die Panzerung des Opfers. Jedoch nur wenn die getroffenen Trefferzone auch eine Panzerung besitzt. Es folgt bei diesem Angriff kein kritischer Schaden bei Opfer.

Kapitel 6 - Kampf

Mit einem gezielten Angriff ist es auch möglich, eine Waffe oder Gegenstand aus der Hand des Gegners zu schlagen. Gelingt der Angriff, fliegt die Waffe/Gegenstand 1w6 Meter in eine zufällige Richtung (Dazu das Fehlwurfdiagramm verwenden.).

Zurückdrängen im Nahkampf

(Volle Handlung)

Ein Charakter kann seinen Nahkampfgegner versuchen ein Feld in eine beliebige Richtung zu drängen. Dazu greift er normal an, wobei er jedoch zwei anstatt einen Erfolgswurf würfelt. Gegen beide Würfe hat der Gegner je einen Ausweichenwurf.

Gelingen beide Angriffe, darf der Gegner ein Feld zurückgedrängt werden, wobei der Charakter sofort ein Feld nachzieht. Das Feld, worauf die Person gedrängt wird, muss frei von anderen Personen oder Hindernissen sein.

Befinden sich auf dem Feld Gefahren wie Feuer, Abgründe, Säure und ähnliches, darf der Gegner einen Rettungswurf mit Reflexe würfeln. Gelingt der Wurf, so kann sich das Opfer ein Feld zur Seite ausweichen (wenn dort Platz ist!!).

Einen längeren Zauber ausführen

(Längere Handlung)

Der Charakter führt einen beliebig lang dauernden Zauber aus. Der Charakter startet mit seiner Initiative und der Zauber endet am Ende der jeweiligen Runde.

Einen Gegenstand benutzen

(Längere Handlung)

Der Charakter benutzt einen Gegenstand oder ähnliches. Die Handlung kann sich auch über mehrere Runden hinweg ziehen.

>>>Elro-Sa, Ron und Likron schleichen sich durch den Unterschlupf einiger Dretop-Piraten. Bisher haben sie schon einige Schurken erledigen können, ohne weiter aufzufallen. Ron öffnet leise eine weitere Tür und blickt in das Gesicht eines grimmig dreinschauenden Terraners. Im Raum befinden sich insgesamt fünf Piraten die das vorhanden sein der drei Freunde bemerken. Es beginnt eine Kampfrunde.

Alle Parteien überprüfen ihre Initiative. Als erster kann Elro-Sa handeln. Er bewegt sich an Ron vorbei und positioniert sich neben der Tür (halbe Handlung). Als weitere halbe Handlung spricht er einen kurzen Zauber und wählt den Spruch "Machtschrei". Alle Piraten im Wirkungsbereich, in diesen Fall alle anwesenden im Raum, müssen nun überprüfen, ob sie durch den Zauber umfallen oder stehen bleiben. Drei der Piraten fallen um und die zwei restlichen stehen noch. Als nächster ist Ron an der Reihe, der sich ebenfalls in den Raum hinein bewegen (halbe Handlung). Er stellt sich gleich neben Elro-Sa und zieht nun erst seine Waffe (halbe Handlung). Nun kommen zwei der Piraten dran. Diese stehen auf (halbe Handlung) und ziehen ihre Waffen (halbe Handlung). Nun kann Likron handeln und er positioniert sich in der Tür, damit niemand fliehen kann (halbe Handlung). Er trägt seit dem Eindringen

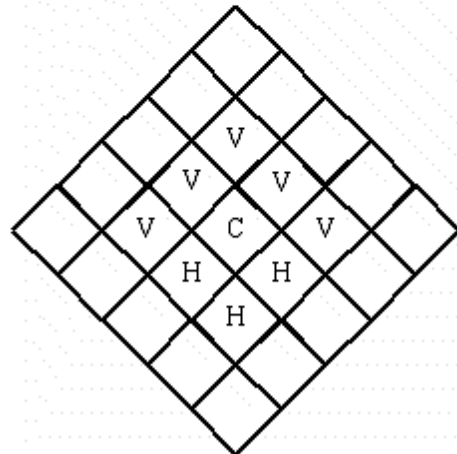
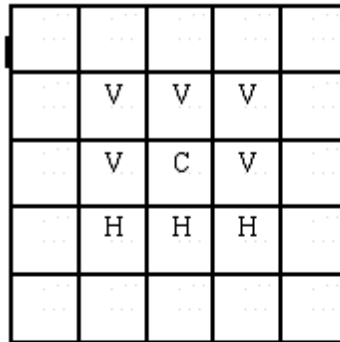
in die Basis seinen Shurikenwerfer bei sich und wendet diesen bei einen der Piraten auch Erfolgreich an (halbe Handlung). Als nächstes reagieren die restlichen Piraten. Einer muss noch aufstehen (halbe Handlung) und seine Waffe ziehen. Die restlichen zwei ziehen auch ihre Waffen (halbe Handlung) und geben einen Schuss auf Likron ab (halbe Handlung).

In der nächsten Runde spricht Elro-Sa den Zauber "Resonanzfrequenz". Diese volle Handlung endet damit das er die Mollekühle der Piraten zum tanzen bringt. Nun kann Ron handeln, der zweimal seine Laser-Pistole mit je einer halben Handlung auf den verwundeteten Piraten abfeuert (zweimal halbe Handlung). Nun können die zwei Piraten handeln, die letzte Runde aufgestanden sind. Sie feuern nun ihre Waffen zweimal ab, was je eine halbe Handlung entspricht. Nun feuert Likron seinen Shurikenwerfer auf den verletzten Pirat ab, der so dann auch blutüberströmt, der Schwerkraft nachgebend, zu Boden geht (halbe Handlung). Mit seiner nächsten halben Handlung gibt er einen Schuss auf einen anderen Piraten ab. Die letzten drei Piraten geben mit je zwei halben Handlungen je einen Schuss auf Likron ab.

Dies geht noch einige zeit so weiter, bis sich Likron mit seinen Freunden durchgesetzt haben.<<<

Raumbedarf im Kampf

Jedes Wesen oder Kreatur nimmt im Normalfall ein Feld ein. Es gibt auch Wesen die mehrerer Felder einnehmen, so zum Beispiel sehr große und breite Wesen und



übergroße Kreaturen. Die beiden folgenden Diagramme

Kapitel 6 - Kampf

zeigen einen Charakter, gekennzeichnet mit einem "C", der ein Feld einnimmt. Will der Charakter mit einer Nahkampfwaffe kämpfen, kann er nur Ziele angreifen die sich in dem Bereich befindet, die mit einem "V" gekennzeichnet sind. Der Bereich der mit "H" gekennzeichnet ist gilt für Hinten. Gegner in diesen Bereich kann der Charakter nicht angreifen.

Der Angriff

Das Kampfsystem unterscheidet zwischen zwei Angriffsmöglichkeiten. Dem Fernkampf und dem Nahkampf. Beim Fernkampf werden Distanzwaffen benutzt und beim Nahkampf wird mit Waffen angegriffen mit denen man sich direkt an einen Gegner heran stellen muss.

Das Erzielen eines Treffers (allgemein)

Der Angriff ist ein vergleichender Erfolgswurf zwischen Angreifer und Opfer. Für einen Treffer benutzt der Angreifer seine Fertigkeit Nahkampf oder Fernkampf. Die Stufe der Fertigkeit gilt als Erfolgswert. Das Opfer benutzt zur Abwehr das Attribut "Ausweichen". Mögliche Wertmodifikationen für den Angreifer können natürlich noch auftreten und sie sind immer sehr unterschiedlich.

Gelingt der Erfolgswurf des Angreifers, also das Ergebnis ist höher als das des Opfers, ist dem Angreifer ein Treffer gelungen und es kommt zur Schadensermittlung.

Ist das Ergebnis des Opfers gleich oder höher als das Ergebnis des Angreifers, so ist der Angriff misslungen und das Opfer nimmt keinen Schaden.

Für den Einsatz bestimmter Waffen ist die Fertigkeit „Spezialwaffe“ notwendig. Setzt der Charakter die Waffe ein ohne diese Fertigkeit zu besitzen, so erhält er eine negative Wertmodifikation von -6 auf seinen Erfolgswert.

Wehrlose Charakter

Ein wehrloser Charakter ist am Ende seiner Kräfte, durch irgendetwas abgelenkt oder eingeschränkt und somit im Kampf ein leichtes Ziel. Als wehrlos gilt ein Charakter, wenn er

- null oder weniger Lebenspunkte besitzt
- schläft oder bewusstlos ist
- gefesselt oder ähnlich in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist
- einen längeren Zauber (eine Runde und länger) spricht
- sich auf einen Zauber konzentriert
- umklammert wird oder selbst eine Person umklammert
- einen Körperstabilisator oder ähnliches Kampfgeschirr trägt (z.B. Gyrostabilisator)
- Überrascht ist

Opfer die Wehrlos sind dürfen keine Ausweichen-Würfe durchführen. Zum treffen muss der Angreifer nur einen

einfachen Erfolgswurf mit seiner Kampffertigkeit (WM:+4) gelingen.

Die Schadensermittlung

Die Regeln für die Schadensermittlung gilt für alle Bereiche von *entaria*. Ob Schäden im Kampf, in der Magie, Fallschäden oder Gifte behandelt werden, es wird diese Schadensermittlung benutzt.

Bei jeder Waffe oder Ereignis ist ein Schadenswert angeben der mit "SW" abgekürzt wird. Dieser Wert wird mit dem Ergebnis eines 1w6 Wurfes addiert, was den Schaden ergibt. Der Schaden wird von den aktuellen Lebenspunkten des Opfers abgezogen. Besitzt das Opfer eine Panzerung, so wird der Schaden um diesen Wert erniedrigt. Es kann dabei vorkommen, dass der gesamte Schaden vollständig von der Panzerung absorbiert wird.

Nur in Ausnahmefällen bietet eine Panzerung keinen Schutz, wie zum Beispiel bei einigen magischen Sprüchen oder Giften. Dabei ist zu beachten, dass bei normalen Schäden die Panzerung am Rumpf benutzt wird. Nur bei kritischen Treffern, ist die Panzerung an den anderen Körperteilen (Armen, Beinen, Kopf) interessant (Dazu später mehr).

Die Schadensermittlung in Kürze:

$Schadenswert(SW) + 1w6 = Schaden$

$Schaden - Panzerung = Verlust von Lebenspunkten (Lep)$

>>>Likron greift einen akuanischen Drogendealer an. Er benutzt dazu seine gefundenen leichten Plasmawerfer der einen Schadenswert von 5 besitzt. Der Dealer besitzt 11 LP und eine gepanzerte Kleidung mit einem Panzerungswert von 3. Im Kampf trifft Likron den Drogen verteilenden Dealer der nun einen Schaden von 1w6+5 erhält. Der Spieler würfelt eine 5, was somit 10 Punkte Schaden bedeutet. Von dem Schaden wird die Panzerung von 3 abgezogen. Der Dealer verliert somit 7 Lebenspunkte. Nun besitzt der Dealer nur noch 4 Lebenspunkte und dürfte, so hofft Likron, nach dem nächsten Schuss seine Arbeit auf der Straße für immer einstellen.<<<

Kritischer Erfolg beim Angriff

Wie bei den Fertigkeiten, gibt es bei einer gewürfelten 12 besondere Erfolge im Kampf. Diese kritischen Erfolge drücken sich in einen "Kritischen Schaden" aus. Dazu wird zuerst die Trefferzone ermittelt. Die Trefferzone ist ein besonders Körperteil die der Charakter beim Opfer getroffen hat. Diese Zone wird mit einen 1w12 ausgewürfelt. Nur Panzerung die der Spieler dort an dieser Zone trägt, schützt ihn auch nur. Verliert das Opfer durch diesen Angriff keine Lebenspunkte, so verfällt der kritische Schaden. Die Anzahl der verlorenen Lebenspunkte gibt den Effekt der Verletzung an. Diese Angaben findet der Spieler weiter unten bei den "Kritische Schäden".

Liegt jedoch der Ausweichen-Wurf des Opfers im Ergebnis höher als der kritische Erfolg des Gegners, so tritt kein Effekt ein.

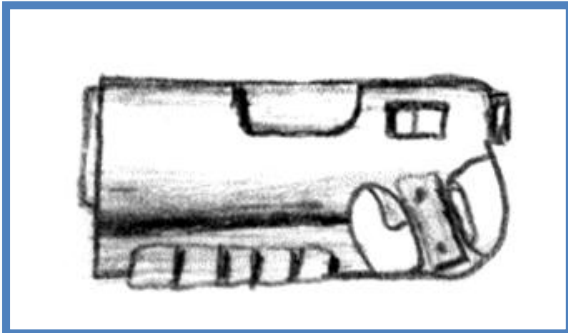
Kritischer Fehler bei Angriff

Bei einem kritischen Fehler des Angreifers, also bei einer gewürfelten 1, ist der Angriff misslungen und es tritt ein besonderer Effekt ein. Dazu wird aus einer Tabelle gewürfelt um den Effekt zu bestimmen. Für den Fernkampf und den Nahkampf gibt je eine eigene Tabelle die weiter unten beschrieben ist.

Der Fernkampf

Um einen Fernkampfangriff auszuführen, muss der Charakter die Entfernung zwischen sich und seinem Ziel abmessen (sprich die Meter zwischen sich und seinem Ziel). Aus der Entfernung ergibt sich eine Wertmodifikation die vom Erfolgswert des Charakters abgezogen werden müssen. Liegt die Entfernung außerhalb der Reichweite der Waffe, kann diese Waffe auch nicht das Ziel treffen. Als Mindestabstand gilt, das zwischen dem Schützen und dem Ziel mindestens ein Feld Abstand sein muss. Nun muss der Charakter mit seinem Erfolgswert für seine Waffe einen Angriff ausführen.

Liegt das Ergebnis höher als der Ausweichen-Wurf des



Opfers, so ist das Opfer getroffen und es kommt zur Schadensermittlung.

Misslingt der Angriff, so geht der Schuss vorbei und es tritt kein weiterer Effekt ein. Es können noch weitere Wertmodifikationen auftreten, die sich von Situation zu Situation unterschiedlich sein können.

Das Schussfeld

Die Definition des Schussfeldes wurde zwecks Spielbarkeit, sehr vereinfacht. Der Charakter kann alles das beschießen was von ihm aus sich nicht hinter einer vollständigen Deckung befindet.

Eine vollständige Deckung gilt in diesen Fall, eine Wand, eine Tür, ein Schrank oder ähnliches. Wenn die Schusslinie zweimal eine vollständige Deckung an den Kanten berührt, gilt dies dann auch als vollständige Deckung.

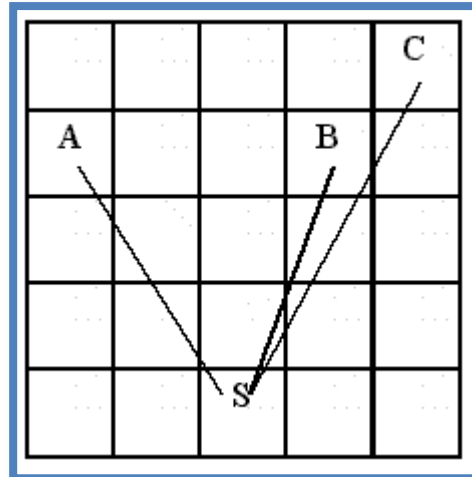
Eine oder mehrere Personen gelten nur als teilweise Deckung und der Schütze erhält eine Wertmodifikation von -4.

Somit ergeben sich folgende einfache Regeln. Der Charakter kann auf alles Schießen, was sich mit ihm in einen Raum befindet und sich nicht hinter einer Deckung befindet.

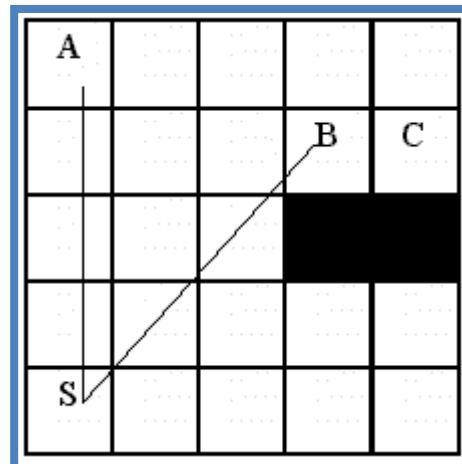
Oder anders gesagt:

- Bei einer vollständigen Deckung ist das Zielen auf Opfer nicht möglich.
- Bei einer teilweisen Deckung erhält der Schütze ein WM:-4 auf seinen Erfolgswert.

- Bei keiner Deckung ist ein Zielen problemlos möglich.

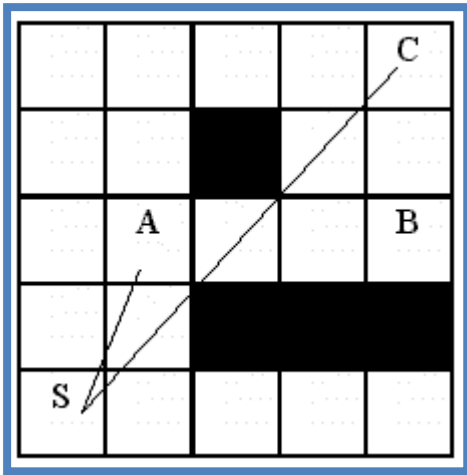


>>>In diesen Fall kann der Schütze S das Ziel A, B und C beschießen. Beim feuern auf Ziel C erhält der Schütze jedoch eine WM:-4 auf seinen Erfolgswert, weil es sich hinter dem Ziel B befindet (teilweise Deckung). <<<



>>>Der Schütze S kann auf Ziel A und B feuern. Ziel B befindet sich zwar direkt an einer Häuserecke, steht aber für den Schützen S noch frei. Nur eine Deckung wird an der Ecke berührt. Das Ziel C kann nicht beschossen werden, weil es direkt hinter einer Häuserecke steht. <<<

Kapitel 6 - Kampf



>>>Der Schütze S kann auf Ziel A feuern. Auf Ziel B und C kann er nicht feuern. Ziel B steht direkt hinter der Wand und für Ziel C wird die Schusslinie zweimal durch eine Deckung berührt. <<<

Die Entfernung

Die Entfernung zum Ziel gibt für den Charakter die wichtigste Wertmodifikation an. Die Reichweite einer Waffe wird in drei Bereiche eingeteilt: die Nahkampfreichweite, die normale Reichweite und die extreme Reichweite.

- Gegner in Nahkampfreichweite, also genau auf einem benachbartem Feld, so erhält der Schütze eine WM:-5.
- Befindet sich das Ziel des Charakters innerhalb der **normalen** Reichweite, so wird keine Wertmodifikation angewandt.
- Befindet sich jedoch das Ziel in der **extremen** Reichweite der Waffe, so gilt eine Wertmodifikation von -5.

Zu beachten ist, dass die normale Reichweite von maximal 100 m liegen kann. Auch wenn die Waffen modifiziert oder verbessert werden. Ausnahmen stellen Zielsystemwaffen dar.

Optionale Regel: Im luftleeren Raum wird die Reichweite aller Fernkampfaffen verdreifacht.

Das Bereichsfeuer

Fernkampfaffen die eine hohe Anzahl von Schüssen abgeben oder Waffen die im Dauerfeuer genutzt werden können, können ein Bereichsfeuer legen.

Ein Bereichsfeuer ist ein kegelförmiger Bereich, bei dem jedes Feld getroffen wird und somit auch eine große Menge von Wesen Schaden erhalten können.

Beim Bereichsfeuer legt der Charakter eine Reichweite fest, wie weit er sein Bereichsfeuer legen möchte. Die Reichweite bestimmt auch die Breite des kegelförmigen Bereiches. Mit jedem Meter vom Charakter aus, vergrößert sich der Bereich also bis zum breitesten

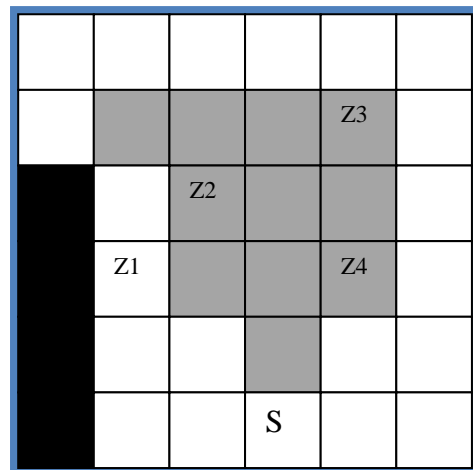
Bereich des Wirkungsbereiches. Wichtig ist, dass der Bereich nicht außerhalb der Waffenreichweite liegt.

Beim legen eines Bereichsfeuer wird ein zusätzlicher technischer Wert der Waffe genutzt: die BEM (Bereichsfeuer-Modifikation). Der erste Wert steht für eine gewisse Anzahl von expliziten Zielen und der zweite Wert für die Anzahl von Schüssen die abgefeuert werden.

Beim Feuern, würfelt der Charakter normal einen Erfolgswurf für seinen Angriff. Die BEM seiner Waffe bestimmt nun eine gewisse Anzahl von expliziten Zielen im festgelegten Bereich der Waffe, die des Angreifers bestimmen darf. Jedes Ziel darf gegen den Erfolgswert des Angreifers einen Ausweichenwurf würfeln. Misslingt das Ausweichen, erhält das Ziel normal einen Schaden. Für jedes Ziel wird ein eigener Schadenswurf gewürfelt.

Für alle anderen Ziele im Wirkungsbereich (egal ob Freund oder Feind), sowie alle Gegenstände erhalten den Schadenswert (SW) der Waffe als Schaden. Es wird KEIN Schadenswürfel hinzu geworfen und es gibt keinen Ausweichen-Wurf.

Auch beim Bereichsfeuer gilt, das der Schützte nur das beschießen kann, was sich nicht hinter einer vollständigen Deckung befindet.



>>>Ron ist auf der Flucht vor einer kleinen Straßengang, in den Straßenschluchten von Emboria II. Ron ist zu langsam, als dass er sie abhängen könnte. Somit versucht er seine Verfolger für immer zu beseitigen. Ein Grund dafür, warum er nicht schneller ist, ist das Gewicht seines Schweren KPB Gewehres. Dieses bringt er nun hinter einer Ecke in Stellung und wartet auf die Gossenpunks. Als diese um die Ecke gebogen kommen, schauen mehrere von ihnen in die Mündung der warmgelaufenen KPB Waffe. Ron feuert und erzielt ein Ergebnis von 14 für seinen Treffer. Da es sich um kein Dauerfeuer handelt, sondern nur um ein normales Bereichsfeuer, erhält er auch keine negativen Abzüge. Der Schadenswert der Waffe beträgt 5 und die Bereichsmodi (BEM) beträgt 2. Ron wählt Ziel2 und Ziel4 aus die er explizit treffen will. Beide Ziele würfeln einen Ausweichenwurf gegen den Angriff von 14. Beide Würfe misslingen. Ron feuert die 50 Schuss ab und würfelt nun für Ziel2 und Ziel4 je einmal den Schaden aus. Er würfelt einmal eine 4 und einmal eine 6. Bei der 6 würfelt Ron

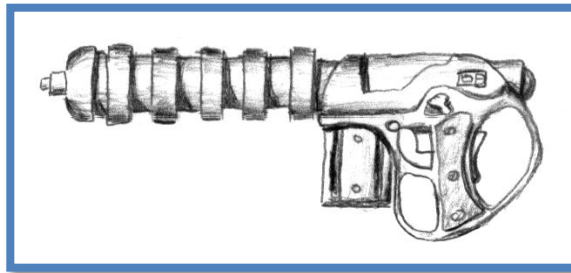
noch einmal und erzielt eine 2. Das Ziel 2 erleidet nun $4+5=9$ Punkte Schaden. Ziel 4 erhält $6+2+5=13$ Punkte Schaden. Ziel 3 erleidet automatisch 5 Punkte Schaden ohne das dieser einen Ausweichen-Wurf würfeln darf und Ziel 1 liegt außerhalb des Wirkungsbereiches der Waffe.<<<

Blindes Feuern

Beim blinden Feuern, sieht der Schütze sein Opfer nicht. Das kann durch absolute Dunkelheit, Unsichtbarkeit des Zieles oder einer störenden vollständigen Deckung passieren. Möchte der Schützte nun trotzdem sein Ziel beschießen, muss er blind feuern, was ihm eine Wertmodifikation von -6 einbringt.

Deckung

Ein Charakter kann Deckung suchen, um das Treffen durch andere zu erschweren. Eine vollständige Deckung gibt einem Schützen keine Möglichkeit, sein Ziel zu sehen. Der Schütze muss also blind auf sein Ziel schießen (siehe oben). Dabei kann die Deckung eine Mauer oder Tür sein. In beiden Fällen erhält das Ziel die Panzerung der Deckung als zusätzlichen Schutz.



Hinter einer vollständigen Deckung, kann man natürlich auch nicht auf die feuern, die auf der anderen Seite der Deckung befinden.

Fernkampf und Nahkampf

Nahkämpfe sind immer eine störende Angelegenheit für einen Fernkämpfer. Befindet sich der Fernkämpfer außerhalb eines Nahkampfes und er möchte in den Nahkampf ein Ziel treffen, so erhält er eine WM:-4 auf seinen Angriff.

Veränderliche Situationen

Innerhalb eines Kampfes kann es zu unterschiedlichen Situationen kommen, die es leichter machen ein Ziel zu treffen oder es erschweren. Die Sicht kann durch Nebel, Rauch oder auch grellem Licht behindert werden. Das Ziel kann sehr klein sein oder auch sehr groß. Das Ziel bewegt sich nicht oder gibt generell ein leichtes Ziel ab. Solche Situationen ergeben Wertmodifikationen unterschiedlicher Höhe. In Kampfsituationen kommt häufig eine Modifikation um einen Punkt vor. In sehr seltenen Situationen kann die Modifikation auch zwei Punkte betragen. Nur in Ausnahme Situationen kann die WM auch drei oder vier Punkte betragen.

Die Höhe der Modifikation bestimmt immer der Spielleiter oder es beschreibt eine Situation vor. Aber auch in dem letzten Fall, besitzt der Spielleiter das letzte Wort.

Zielsysteme

Es gibt drei Arten von Zielsystemen, für Fernkampfswaffen. Der Smartlink, die Smartbrille und das Laservisier. Alle drei Systeme funktionieren auf unterschiedlicher Weise und der Schützte erhält dadurch eine Wertmodifikation von +1. Eine Kombination von zwei, oder sogar allen drei Arten, ist nicht möglich.

Angriff mit Wurf Waffen

Der Angriff mit einer Wurf Waffe gilt als Fernkampfangriff, jedoch gelten hier einige besondere Regeln.

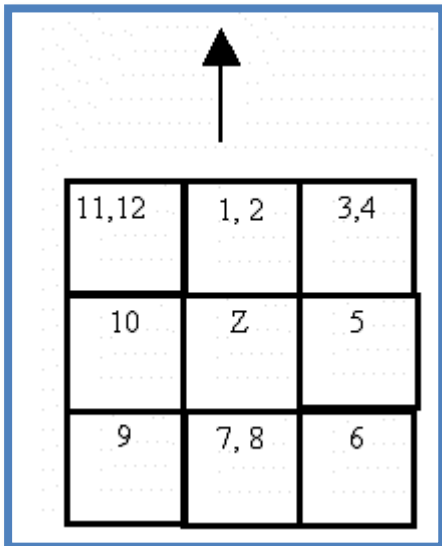
Bei einem Angriff mit Wurf Waffen kann der Charakter eine Person oder ein Feld bewerfen. Zum Treffen geht er wie bei einen normalen Fernkampfangriff vor. Sind die Wurf Waffen wurfbereit (stecken im Gürtel oder liegen vor einem bereit) können diese mit einer halben Handlung gezogen/aufgenommen und geworfen werden, vorausgesetzt, der Angreifer hat eine Hand zum werfen frei. Bei einem Fehlwurf, also einen nicht erfolgreichen Erfolgswurf, wurde daneben geworfen. Nur bei Explosiv Waffen, also Waffen die einen Wirkungsbereich haben, wird das Fehlwurfdiagramm benutzt, um den neuen Aufschlagpunkt zu bestimmen (siehe unten).

Reichweite von Wurf Waffen

Die Reichweite von Wurf Waffen ist bei den jeweiligen Waffen mit angegeben. Jedoch modifiziert die Stärke des Charakters die Reichweite positiv. Auf die Reichweite und auf die Extremreichweite der Wurf Waffe, wird die Stärke des Charakters aufaddiert. Das Ergebnis ist die Reichweite der Waffe, wenn der Charakter die Waffe werfen möchte.

Fehlwurfdiagramm

Mit einem 1w12 Wurf wird ermittelt, in welche Richtung das Geschoß fliegt. Das folgende Diagramm gibt die Flugrichtung an. Das Z kennzeichnet den anvisierten Zielpunkt des Charakters.



Mit einem zweiten Wurf, wird die Abweichung ermittelt, die das Geschoß vom Zielpunkt wegfliegt. Trifft es hierbei auf ein Hindernis z.B. eine Wand, so prallt es im gleichen Winkel ab und fliegt weiter. Hierbei wird von der Abweichung, einen Meter abgezogen.

Handgranate/Stein/Wurfmesser./Schuriken	1w12 Meter
Aerodynamische Handgranate	1w12 x 2 Meter
Granatwerfer	1w12 x 10 Meter

>>>Ron und Lara sind auf der Fluch und wollen sich ihrer Verfolger mit je einer Handgranate "entledigen". Ron besitzt Fernkampf auf Stufe 8 und Lara auf Stufe 4. Beide werfen ihre Handgranaten. Ron gelingt der Wurf und Lara hingegen nicht. Für Lara's Handgranate wird mittels des Fehlwurfdiagramm ein neuer Aufschlagort gesucht. Er wird eine 2 gewürfelt, was somit in Flugrichtung zielt. Bei Handgranaten landet diese in 1w12 Metern Entfernung vom anvisierten Zielpunkt. Es wird ebenfalls eine 2 gewürfelt, so das die Granate nicht unweit vom eigentlichen Ziel explodiert. <<<

Runde Wirkungsbereiche

Explosionen und ähnliche Wirkungsbereiche, besitzen meistens eine runde Form. Am häufigsten handelt es sich hierbei um Handgranaten oder Granaten allgemein. Diese Waffen besitzen einen Wirkungsbereich, der immer mit angegeben ist. Um nun zu ermitteln, in wie weit sich ein runder Wirkungsbereich ausdehnt, wird von dem Zentrum des Wirkungsbereiches (es handelt sich hierbei um ein Feld) in jede Richtung, die Felder abgezählt, wie die Meterangabe des Wirkungsbereiches angibt. Alle Felder die vom Zentrum aus geschnitten werden, gelten als Wirkungsbereich.

Der Nahkampf

Für einen Nahkampf braucht mindestens eine Partei eine Nahkampf-Waffe oder die Möglichkeit waffenlos anzugreifen. Ein Nahkampf hat den Vorteil, dass weniger Modifikationen durch Entfernung, Waffe und anderen Dingen berücksichtigt werden müssen. Weiterhin gibt es Handlungen, wie „Nachsetzen“ oder „Gegner studieren“, sowie die Handlung des Gegners „Vom Gegner lösen“, die enorme Vorteile für einen Nahkämpfer darstellen. Der Nachteil ist, dass es zu sehr nahen Hautkontakt mit seinen Gegnern kommen kann, was bei manchen Wesen sehr unangenehm werden kann. Einen Nahkampf kann auch als faire Auseinandersetzung zwischen zwei Parteien angesehen werden. Aber was ist schon fair?

Damit der Charakter sein Opfer im Nahkampf trifft, muss ihm ein Erfolgswurf mit seinem Erfolgswert gelingen. Das Ergebnis muss höher als das Ergebnis des Ausweichen-Wurfs des Opfers sein. Ist der Wurf gleich oder niedriger, so ging der Angriff daneben. Ist hingegen der Wurf höher, kommt es zur Schadensermittlung.

Schadensermittlung beim Nahkampf

Bei der Schadensermittlung beim Nahkampf kommt eine kleine Änderung zum Tragen. Der Schaden wird wie üblich berechnet. Nur zu dem Schadenswert wird noch ein Boni durch die Stärke des Angreifers hinzu addiert. Die Stärke weniger 6 ergibt diesen Boni.

Die Formel zu Schadensermittlung lautet also:
 $SW + \text{Boni} (\text{Stä} - 6) + 1w6 = \text{Schaden}$

Angriffsmöglichkeiten im Nahkampf

Allgemein gilt, dass ein Charakter nur das angreifen kann, was direkt an seinem Feld angrenzt und sich vor ihm befindet. Im oben gezeigten Diagramm "Raumbedarf im Kampf" kann der Charakter also alle Opfer angreifen, die sich in dem Bereich "V" aufhalten.

Er hingegen kann aus dem Bereich "V" und Bereich "H" angegriffen werden.

Es gibt die Möglichkeit dass sich der Charakter im Kampf gegen mehrere Gegnern eine strategisch, bessere Position suchen. Das kann der Kampf Rücken an Rücken mit einer seiner Mitstreitern sein, oder eine Wand, Türrahmen oder Häuserecke.

Blinder Angriff

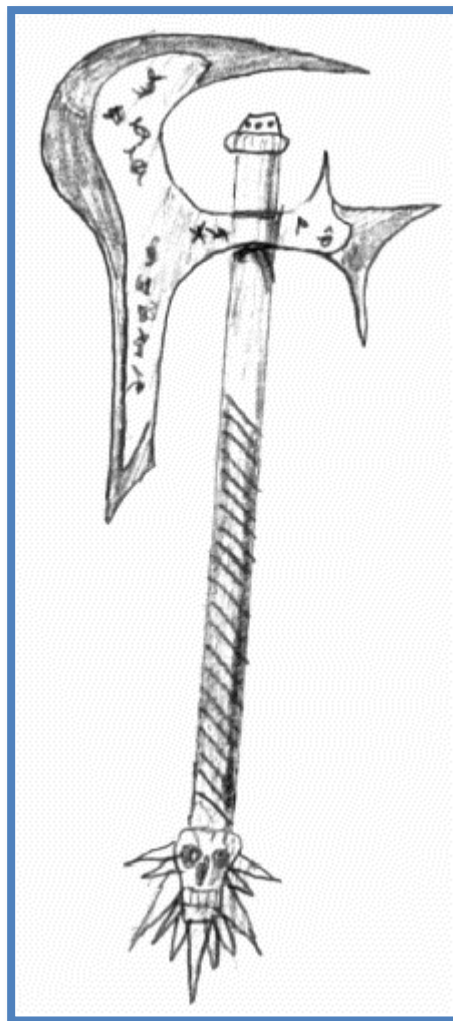
Bei einem blinden Angriff, sieht der Angreifer sein Opfer nicht. Das kann durch Dunkelheit hervorgerufen werden, oder dass das Opfer unsichtbar ist. Bei einem blinden Angriff, wird die Wertmodifikation von -6 berechnet.

Angriff von Hinten

In Nahkämpfen kann der Charakter einem Angriff, auch wenn er von Hinten stattfindet, problemlos ausweichen. Nur in Situationen in denen der Charakter vollständig von mehreren Angreifern umringt ist, ist ein Ausweichen unmöglich. Der Angreifer im Rücken des Charakters erhält eine Wertmodifikation von +1 auf den Angriff des Charakters.

Veränderliche Situationen

Für die veränderlichen Situationen gelten die gleichen Regeln wie für den Fernkampf. Durch verschiedensten Situationen können positive sowie negative Wertmodifikation von bis zu vier Punkten berechnet werden. Häufig um einen Punkt und sehr selten bis vier Punkte.



Spezielle Situationen

Unter diesem Kapitel werden einige Sonderregeln vorgestellt um bestimmte Situationen regeltechnisch zu unterstützen. Sie gelten teilweise für den Fernkampf oder für den Nahkampf und manchmal auch für beide. Diese Regeln gelten optional und müssen nicht unbedingt eingesetzt werden. Dies liegt im Ermessen des Spielleiters.

Munitionsverbrauch ignorieren

(Optionale Regel)

Mit dieser optionalen Regel fällt das abzählen von Munition weg. Feuert ein Charakter also eine Waffe ab, so wird nicht festgehalten, wie viel Munition er dabei verfeuert. Um Munitionsverbrauch zu simulieren, wird davon ausgegangen, dass der Charakter nach dem Abenteuer 5 Magazine für jede Fernkampfwaffe erwirbt (egal ob sie benutzt wurde oder nicht), die er besitzt. Diese Regel beschleunigt die Kampfregeln, so dass die Spieler weniger Verwaltungsaufwand für die Munition haben.

Extremschaden

(Optionale Regel)

Diese Regel verschärft den verursachenden Schaden von Waffen, Magie, Giften und ähnliches. Wird bei einem Schadenswurf eine 6 gewürfelt, wird sofort ein weiterer 1w6 gewürfelt und auf den Schaden aufaddiert. Wird bei diesem Wurf auch eine 6 gewürfelt, wird noch einmal ein 1w6 gewürfelt und das Ergebnis auf den Schaden aufaddiert. Es wird solange gewürfelt, bis keine 6 mehr gewürfelt wird. Der Schaden von normalerweise harmlosen Waffen kann somit stark erhöht werden. Wir empfehlen diese Regel erst einzuführen, wenn die Gruppe erfahren und auch gut gepanzert ist.

Demoralisieren

Nicht jeder Gegner ist bereit im Kampf freiwillig zu sterben. Selbst gut ausgebildete Soldaten wissen wann es an der Zeit ist, sich zurück zu ziehen. Für die Demoralisierung der Gegner gibt es einfache Regeln.

Wann immer der Anführer kampfunfähig oder die Hälfte der Gegner kampfunfähig wurden kann es zu einer Demoralisierung kommen. Dazu würfeln alle Gegner einen Erfolgswurf auf dem Attribut „Intellekt“. Gelingt (!) der Wurf, so fliehen sie vom Kampfgeschehen.

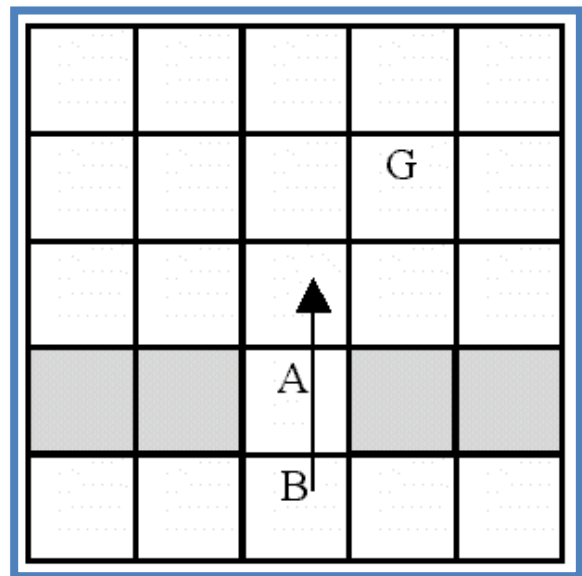
Diese Regel gilt für intelligente Wesen, sowie auch für Kreaturen. Die Charaktere sind von dieser Regel ausgenommen. Die Spieler können jederzeit selbst entscheiden, wann die Charakter sich aus einem Kampf zurückziehen sollten und wann nicht.

Die Durchlassregel

Diese Regel gilt als optionale Regeln. Mit ihr ist es möglich, dass ein Charakter einer anderen Spielfigur den

Weg frei macht, obwohl der Charakter es platztechnisch gar nicht kann. Der Charakter kann immer frei entscheiden ob er eine andere Spielfigur hindurch lässt oder nicht. Dadurch erhält er keinen Nachteil und er kann auch ganz normal noch handeln und sich selbst bewegen.

In dem folgendem Beispiel, steht Spieler "A" in der Tür eines Raumes. Im Raum befindet sich der Gegner "G" und vor der Tür steht noch Spieler "B". Spieler "A" hat sich gerade in die Tür gestellt und den Gegner mit seiner Pistole angegriffen. Nun ist der Gegner an der Reihe und will den Raum verlassen. Dies funktioniert jedoch nicht, weil Spieler "A" den Eingang versperrt. Nun ist Spieler "B" an der Reihe und will den Raum betreten, um den Gegner im Nahkampf anzugreifen. Spieler "A" muss dazu den Spieler durchlassen, was er auch tut. Spieler "B" kann also problemlos das Raumbetreten und Spieler "A" erhält dadurch keine Nachteile.



Deckungsregeln

(optionale Regel)

Mit dieser optionalen Regel, kann der strategische Bereich des Kampfsystems erweitert werden. Bei der Deckungsregel wird zwischen zwei unterschiedlichen Deckungsarten unterschieden. Der leichten Deckung und der schweren Deckung.

Bei der leichten Deckung wirft sich der Charakter zu Boden, sucht an einer Häusercke Schutz oder stellt sich in einen Schützengraben. In allen Fällen kann er weiterhin normal Handeln und somit von seiner Position aus, alles angreifen. Mit der leichten Deckung erschwert der Charakter es nur anderen Schützen, ihn zu treffen. Den ein möglichen Schützen erhält eine Wertmodifikation von -3 auf seinen Erfolgswert. Wenn jedoch der Charakter in einer solchen Deckung von einer Fernkampfwaffe getroffen wird, so trifft sie meistens wichtige Teile des Charakters. Der Schaden der Waffe wird somit verdoppelt.

Bei einer schweren Deckung, kauert sich der Charakter in einen Bombenkrater oder legt sich unter den Tisch und

Kapitel 6 - Kampf

macht sich einfach nur klein. Der Charakter stellt jede Art von Angriff ein, kann maximal einen Meter sehen und bewegt sich nicht mehr. Im Nahkampf gilt er zwar als wehrlos, erhält aber gegen mögliche Schützen eine zusätzliche Panzerung von +2. Abhängig von der Deckung, kann die Panzerung sogar höher sein. Auf jeden Fall, muss der Schütze blind auf den Charakter feuern (siehe oben).

Duelle mit Fernkampfaffen

Bei einem Duell gelten einige besondere Regeln. Ein Duell läuft außerhalb einer normalen Kampfrunde statt und ist somit von ihr unabhängig. Es ist normalerweise üblich, dass sich bei einem Duell zwei bewaffnete Personen gegenüber stellen, einen kleinen Moment warten, ihre Waffen ziehen und sich dann beschießen. Dabei werden nur Handfeuerwaffen benutzt. Entscheiden dabei ist, wann wer seine Waffe zuerst zieht.

Für diese Entscheidung würfeln beide Parteien einen Erfolgswurf "Reflexe". Die Partei mit dem höchsten Ergebnis zieht am schnellsten und darf auf die andere Partei feuern. Die langsamere Partei muss nun einen weiteren Erfolgswurf "Reflexe" würfeln. Misslingt dieser Wurf, so zieht sie auch ihre Waffe, aber verriest sie dabei. Sie erhält eine WM:-4. Gelingt jedoch der Erfolgswurf, so zieht sie ihre Waffe und darf sie ohne Modifikationen abfeuern.

Personen die nicht die Fertigkeit "Schnell ziehen" besitzen, erhalten eine WM:-2 auf ihren Erfolgswert "Reflexe". Personen mit der Fertigkeit „Duellglück“ erhalten eine WM:+4 auf ihren Erfolgswert „Reflexe“.

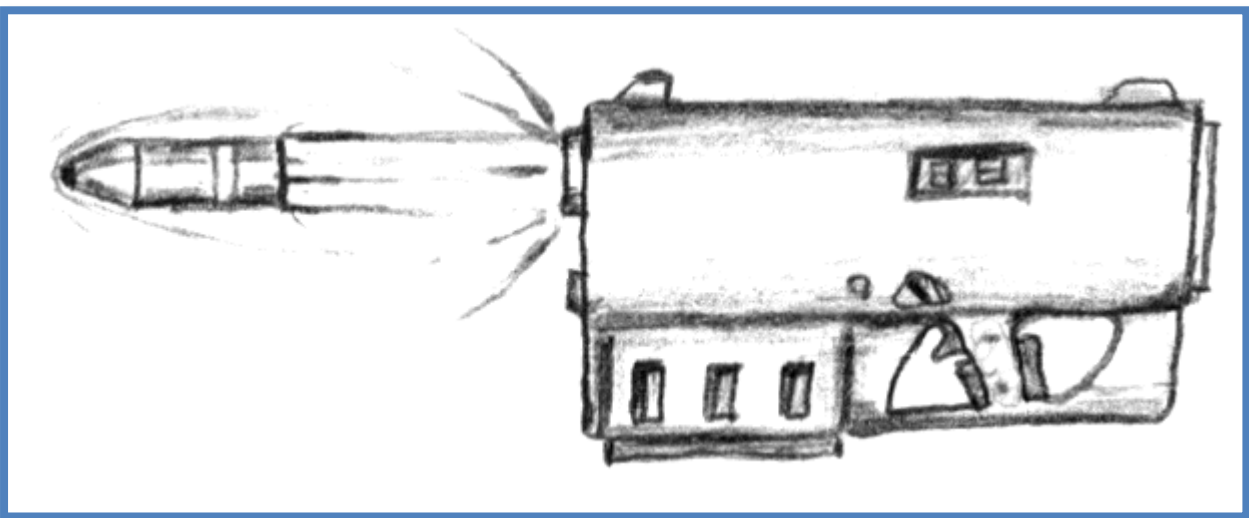
Kampf im Liegen

Der Einsatz von Waffen in einer liegenden Position ist mit fast allen Waffen möglich. Einzig alleine zweihändige Nahkampfaffen, Bögen und Waffen mit einem Kampfgeschirr können im Liegen nicht benutzt werden.

Schäden durch Feuer

Das Feuer ist eine hervorragende Waffe gegen leicht brennbare Ziele. Waffen, wie Brandgranaten, Flammenwerfer oder Brandsätze, benutzen eine brennbare Flüssigkeit, um eine Fläche in Brand zu setzen. Aber auch ein simpler Waldbrand kann sehr gefährlich sein. Jede Runde besitzt Feuer einen Schadenswert von 4, wobei Panzerung schützt. Verliert ein Wesen oder ein brennbares Objekt in aufeinander folgenden Runden insgesamt 6 Lebens- bzw. Konstruktionspunkte, so fängt es von alleine an zu brennen. Es hört dann erst auf zu brennen bis es gelöscht wird oder verbrannt ist. Um eine brennende Person oder Fläche (2 x 2 Meter) zu löschen braucht man mit primitiven Löschmethoden (Decke, Jacke, usw.) 2 Runden.

>>>Ron und Likron sind auf der Flucht aus den Frirena-Höhlen auf Taklos. Die sich dort versteckten Schmuggler, mögen es gar nicht das man ihnen ihre Ware stiehlt und heizen den Zwei tüchtig ein. Dazu benutzen sie Flammenwerfer, damit sie ein schönes Feuer machen können. Ron gerät in den Wirkungsbereich einer dieser Waffen und fängt Feuer. Er erhält in der ersten Runde 4 Punkte Schaden. In der darauf folgenden Runde, rennt Ron panisch weiter und verliert weitere 2 Lebenspunkte. Ron brennt nun von alleine. Likron stürzt sich auf seinen Kumpanen und versucht die Flammen zu ersticken. Dazu braucht er 2 Runden. Ron, nun zwischen Höhlenboden und Likron eingequetscht, verliert in der folgenden Runde 3 Lebenspunkte und in der darauf folgenden 2 Punkte. Nun ist Ron auf 0 Lebenspunkte und würde auch noch von alleine brennen, wenn Likron ihn nicht "aus" gemacht hätte. Likron klemmt sich den verkohlten Dieb unter die Achsel und flüchtet aus den brennenden Frirena-



Höhlen.<<<

Überraschung

In manchen Situationen kommt es vor, dass eine Gruppe von einer anderen Gruppe überrascht wird. Jede Person, die überrascht wird, würfeln einen Erfolgswurf für "Reflexe". Misslingt der Wurf, ist die betroffene Person überrascht und kann sich erst in der folgenden Runde

Kapitel 6 - Kampf

bewegen und handeln. Bis dahin dürfen die Personen auf keine Ausweichen-Würfe würfeln. Gelingt der Erfolgswurf kann die Person normal handeln.

Werden Personen im Schlaf überrascht, so müssen sie erst einmal aufwachen. Es dauert zwei Runden bis die Person aufgewacht ist. Erst dann kann sie aufstehen und handeln.

Definition von Geschosswaffen

Die Definition von Geschosswaffen ist manchmal wichtig um diese zu anderen Waffensystemen zu unterscheiden, weil deren Handhabung in der Regelung abweichend sein kann. Es folgt eine Auflistung aller Geschosswaffen:

- Projektilwaffen
- Schrot-Projektilwaffen
- Kleinprojektilbeschleuniger
- Railgun
- Injektor
- Nadler
- Taser
- Luftdruckwaffe
- Bolzenwerfer
- Schurikenwerfer
- Granatwerfer (Betrifft nicht den Sprengsatz)
- Mienenwerfer (Betrifft nicht den Sprengsatz)
- Raketenwerfer (Betrifft nicht den Sprengsatz)
- Bolawerfer
- Wurfstern/Wurfmesser
- Bogen
- Armbrust
- Zwillie
- Entarische Rotationsarmbrust
- Blasrohr
- Netz
- Bola
- Wurfsperr
- Brandsatz (Betrifft nicht den Feuerschaden)
- Fly-Disk
- Bioware Fernkampfaffen
- Troka-Kugeln
- Kusum-Sterne
- Mörser
- Gausskanone
- Granatlafette (Betrifft nicht den Sprengsatz)
- Großer Raketenwerfer

Definition von Energiewaffen

Manchmal besitzen Energiewaffen eine unterschiedliche Regelung in der Schadensermittlung als zu anderen Waffen. Dabei ist es wichtig, welche Waffe zu den Energiewaffen zählt. Es folgt eine Auflistung:

- Laserwaffen
- Dynionwaffen
- Plasmawaffen
- Mikrowellenwerfer
- Kreischer
- Taser
- Entarische Rotationsarmbrust

- Ionenstrahler
- Partikelstrahler
- Bergbaulaser
- Energienahkampfwaffen
- Energieblitz, Fluxklinge, Schallschocker und Schockwelle der Arctazianische Rüstung

Waffeneinsatz gegen Objekte

Objekte besitzen ähnlich wie Lebewesen einen Wert ihrer Strukturtabellen Integrität und einen Wert für ihre Härte. Die Struktur wird mit Konstruktionspunkte (Kep) angegeben und die Härte des Objektes mit der Panzerklasse (PAK). Die Schadensermittlung an Objekten wie oben beschrieben durchgeführt. Sinken die Kep auf null, so ist das Objekt vollkommen zerstört. Möchte zum Beispiel ein Charakter eine Tür aufschließen, so wird die Erniedrigung der Kep auf ein Drittel, schon ausreichen um, z.B. den Verschlussmechanismus zu zerschießen und die Tür auf zu brechen. Die angegebenen Werte für Flächen, Wänden und Glasscheiben, beziehen sich auf einen Quadratmeter.

Objekt	PAK	Kep
Handfeuerwaffe	5	3
Gewehr	5	5
Schweres Gewehr	5	6
Kanone	6	7
Wurfaffe	3	3
Bogen	2	1
Armbrust	3	2
Zwillie	2	1
Blasrohr	2	1
Messer	3	3
Schwert	4	5
Hiebaffe	4	6
Kettenaffen	4	5
Stangenaffen	4	5
Peitsche	2	1
Fly-Disk	4	4
Dünne Holzwand	3	8
Dicke Holzwand	4	12
Steinwand	5	20
Massive Steinwand	6	30
Dünne Duraplastwand	5	10
Dicke Duraplastwand	7	20
Dünne Stahlwand	7	20
Dicke Stahlwand	9	30
Duraniumwand	11	35
Glasscheibe	2	2
Panzerglasscheibe	5	6

Schnellübersicht über alle Modifikationen

Situation	Wertmodifikation
Fernkampfziel in Nahkampfreichweite	-5
Fernkampfziel in normaler Reichweite	+0
Fernkampfziel in extremer Reichweite	-5
Fernkampfziel in extremer Reichweite mit Bildvergrößerer	+0
Fernkampfziel außerhalb extremer Reichweite	Kein Treffen
Ziel teilweise verdeckt	-4
Ziel vollständig verdeckt	Kein Treffen
Fernkampf in einen Nahkampf hinein	-4
Dauerfeuer	-3
Deckungsfeuer	-6
Blindes Feuern / Blinder Angriff	-6
Zielsysteme für Fernkampf Waffen	+1
Nahkampfangriff von Hinten	+1
Sturmangriff	-3
Kampf mit mehreren Waffen	-8
Gyrosystemwaffe ohne Gyrosystem	-6
Veränderliche Situation (Rauch, Nebel, usw.)	-1 bis -4
Gegner nur berühren	+5
Blockadehaltung	+6 Ausweichen
Ausweichbewegung	+4 Ausweichen
Ziel ist Wehrlos	+4

Auswirkung von erlittenem Schaden

Bei jedem Treffer, bei dem die Panzerung nicht vollständig den Schaden aufhalten kann, verliert der Charakter Lebenspunkte. Sinken die Lebenspunkte auf null, fällt der Charakter geschwächt zu Boden und kann sich nur noch kriechend mit einer Bewegungsweite von eins fortbewegen. Er gilt von nun an als wehrlos (siehe unten).

Fallen die Lebenspunkte in den negativen Bereich befindet es sich im instabilen Koma und verliert das Bewusstsein. Wird dem Charakter nicht geholfen, stirbt der Charakter nach einer bestimmten Zeit. Die genauen Regeln dafür befinden sich im Kapitel "Der Körper"

Panzerung

Die Panzerung hat die Aufgabe, die Person vor Gewalteinwirkungen zu schützen. Jede Panzerung besitzt einen bestimmten Wert. Die Werte von unterschiedlichen Panzerungen addieren sich nicht. Damit ist ausgeschlossen, dass der Charakter sich mehrere Panzerungen besorgt und auf seiner Haut "stapelt". Getragene Panzerung, magische Panzerung und Cyberware sowie Genware addieren sich jedoch. Sie addieren sich aber nicht untereinander, d.h. zwei magische Panzerschilder addieren sich nicht, dafür aber ein magisches Schild und eine Dermalpanzerung. Bei einer Schadensermittlung, wird der Wert vom Schaden die Panzerung des Charakters abgezogen. Im Normalfall wird immer nur die Panzerung am Rumpf berücksichtigt. Eine Panzerung an den anderen Körperzonen kommt erst zu tragen, wenn der Charakter kritisch oder gezielt getroffen wird.

Einschränkung beim Tragen von Panzerung

Um eine Panzerung anzuziehen, muss sie natürlich in der Größe, in der Breite und dem Lebewesen in der Form passen. Dazu muss die Breite übereinstimmen, wobei die Größe mit einer Toleranz von +/-5cm variieren darf. Die Form stimmt bei den meisten humanoiden Lebensformen. Ein Terraner dürfte bei der kurzfristigen Benutzung eines Raumanzuges oder Kampfanzuges eines vierarmigen Zeloaten keine Probleme haben, wobei das umgekehrt anders aussieht. Der Zeloat hat wahrscheinlich groß Probleme seine zwei zusätzlichen Arme irgendwo unterzukriegen. Ganz zu schweigen, von den internen Kontrollen des Anzuges (Na?? Wer kann den Terranisch lesen?).

Kritischer Erfolg

Wird bei einem Angriff, egal ob bei einen Fern- oder Nahkampfangriff, ein kritischer Erfolg gewürfelt, ist es dem Charakter gelungen seinem Ziel einem kritischen Schaden zuzufügen. Dazu wird einmal aus der folgenden Tabelle für kritische Schäden mit einen 1w12 die Körperzone ausgewürfelt. Die Anzahl der verlorenen

Lebenspunkte bestimmt den Effekt der kritischen Verletzung.

Es ist darauf zu achten, dass nur die Panzerung an der entsprechenden Körperzone vor dem Schaden schützt. Verliert das Opfer durch diesen Angriff keine Lebenspunkte, so verfällt der kritischer Schaden!

Die Verletzungen sind in Kategorien eingeteilt, die den Effekt umschreiben. Es ist zusätzlich angegeben wie sie sich auswirkt, wie lange sie anhält und wie sie mit welchen Fertigkeiten behandelt werden können. Damit eine Behandlung erfolgreich ist, muss dem Charakter ein Erfolgswurf zu der passenden Fertigkeit gelingen.

Ein Blutverlust endet sofort, sobald eine Person mit der Fertigkeit "Erste Hilfe" einer Behandlung beginnt.

Kritische Schäden

Mit einen 1w12 wird die Trefferzone bestimmt. Die Anzahl der verlorenen Lebenspunkte bestimmt den Effekt der Verletzung.

1w12	Trefferzone
1	Kopf
2	Rumpf
3	Linkes Bein
4	Rechtes Bein
5	Linker Arm
6	Rechter Arm
7-12	Kein zusätzlicher Effekt

Kopf

LP-Verlust	Verletzung
1	Entstellt
2	Betäubt
3	Leichte Blutung
4	Schwere Blutung
5	Organ
6	Abtrennung

Rumpf

LP-Verlust	Verletzung
1	Kein Effekt
2	Betäubt
3	Leichte Blutung
4	Schwere Blutung
5	Organ
6	Abtrennung

Bein

Besitzt der Charakter mehr als zwei Beine, so wird zufällig die Beinreihe ausgewürfelt.

LP-Verlust	Verletzung
1	Geprellt
2	Verstaucht
3	Leichte Blutung
4	Starke Blutung
5	Verkrüppelt

Arm

Besitzt der Charakter mehre Arme, so wird zufällig der Arm ausgewürfelt. Besitzt der Charakter anstatt eines Armes ein Tentakelpaar, so wird das Tentakelpaar getroffen. Dies hat den gleichen Effekt, wie bei einen Treffer an einen Arm.

LP-Verlust	Verletzung
1	Geprellt
2	Verstaucht
3	Leichte Blutung
4	Starke Blutung
5	Verkrüppelt
6	Abtrennung

Abtrennung

Durch den hohen Schaden, muss sich der Charakter von dem Körperteil trennen, der 3 Meter in eine zufällige Richtung fliegt. Der Charakter verliert dann jede Runde 3 Lebenspunkte, bis dies eine Person mit der Fertigkeit "Erste Hilfe" stoppt (10 Minuten). Die Wertmodifikation liegt dabei im schweren Bereich. Handelt es sich um ein Bein, wird in Zukunft die Bewegungsweite halbiert. Handelt es sich um den Rumpf oder Kopf, so braucht sich der Charakter keine weiteren Sorgen zu machen. Er gilt als tot. Bei anderen Körperteilen, muss er für Ersatz sorgen. Dies können Cyberware oder auch gentechnisch gezogene Körperteile sein.

Betäubt

Das Nervenzentrum, oder ähnliches Organ wird getroffen. Der Charakter fällt für 1w12 Runden bewusstlos zu Boden.

Entstellt

Durch die Verletzung verunstaltet sich das Gesicht des Charakters. Das Attribut "Charisma" sinkt um einen Punkt. Durch eine Schönheitsoperation kann dieser Fehler behoben werden. Die Operation muss eine Person mit der Fertigkeit "Meditech-Chirurgie" durchführen was 30 Minuten dauert.

Geprellt

Der Charakter hat sich das Körperteil geprellt und kann es für 1w12 Runden nicht benutzen. Bei einer Prellung der Beine, halbiert sich die Bewegungsweite.

Leichte Blutung

Durch die Verwundung wird Muskelgewebe aufgerissen und Blut sickert aus der Wunde. Der Charakter verliert jede Runde einen Lebenspunkt, bis er von einer Person mit der Fertigkeit "Erste Hilfe" erfolgreich behandelt worden ist (10 Minuten). Die Wertmodifikation für den Erfolgswurf liegt im leichten Bereich. Innerhalb dieser Zeit und für weitere 1w12 Stunden ist das Körperteil nicht zu benutzen. Bei einem Beintreffer wird die Bewegungsweite halbiert und bei einen Rumpf- oder Kopftreffer ist der Charakter bewegungs- und Handlungsunfähig und zählt als Wehrlos.

Organ

Durch die Wucht des Treffers, werden wichtige Organe des Körpers in Mitleidenschaft gezogen. Einige von ihnen schauen sogar aus dem Körper heraus. Der Charakter fällt ohnmächtig zu Boden und verliert jede Runde einen Lebenspunkt. Den Verlust von Lebenspunkten kann eine Person mit der Fertigkeit "Erste Hilfe" stoppen (10 Minuten). Der Charakter muss jedoch innerhalb der nächsten Stunde operiert werden. Ansonsten verliert er erneut einen und jede weitere Minute einen Lebenspunkt. Mit einer Chirurgischen-Ausrüstung ist es möglich den weiteren Verlust von Lebenspunkten zu stoppen.

Bei einen Rumpftreffer ist ein lebenswichtige Organ zerstört und muss ausgetauscht werden muss. Ein solches Organ kann künstlich oder auch gentechnisch gezogen sein und dann mit einer Operation eingesetzt werden. Die Operation muss eine Person mit der Fertigkeit "Meditech-Chirurgie" durchführen was 5 Stunden dauert. Bei einem Kopftreffer verliert der Charakter sofort einen Punkt seiner "Intelligenz". Dies kann natürlich nicht durch den Ersatz des Organs (Gehirn) aufgehoben werden.

Starke Blutung

Durch die Verwundung werden Muskeln und Sehnen zerfetzt und Knochensplitter fliegen umher. Mit einer meterweiten Blutfontäne, verliert der Charakter wichtige Körperflüssigkeiten und somit jede Runde zwei Lebenspunkte. Dies wird von einer Person mit der Fertigkeit "Erste Hilfe" gestoppt, wenn sie den Charakter erfolgreich behandelt hat (10 Minuten). Damit das Körperteil wieder einsatzbereit ist, muss es von einer Person mit der Fertigkeit "Biotech" operiert werden (20 Minuten). Gelingt der Wurf, so heilt die Wunde nach 1w12 Tagen aus. Bis zum Ende der Heilung, kann das Körperteil nicht benutzt werden. Bei einen Beintreffer wird die Bewegungsweite halbiert und bei einen Rumpf- oder Kopftreffer ist der Charakter Bewegungs- und Handlungsunfähig und zählt als Wehrlos.

Verkrüppelt

Das entsprechende Körperteil wird zermalmt und verkrüppelt. Der Charakter wird dieses Körperteil nicht mehr benutzen können. Versucht er es trotzdem, erleidet er nur starke Schmerzen. Damit der Charakter das Körperteil wieder benutzen kann, muss er von einer Person mit der Fertigkeit "Meditech-Chirurgie" operiert werden, was eine Stunde dauert. Gelingt der Wurf, so muss das Körperteil ausheilen und darf für 2w12 Tagen nicht belastet werden.

Verstaucht

Der Charakter verstaucht sich das Körperteil und kann es für 1w12 Stunden nicht benutzen. Bei einer Verletzung eines Beines halbiert sich die Bewegungsweite. Wird der Charakter mit der Fertigkeit "Erste Hilfe" behandelt (5 Minuten), heilt die Verwundung in der halben Zeit.

Kritischer Fehler

Handelt es sich bei dem Erfolgswurf um einen kritischen Fehler wird einer der folgenden Tabelle benutzt, um zu

Kapitel 6 - Kampf

bestimmen welcher Effekt eintritt. Ein 1w12 bestimmt den Effekt. Es wird zwischen Fern- und Nahkampfgriffen unterschieden.

Fernkampf

Wurf	Auswirkung
1-5	Keine besonderen Auswirkungen.
6	Durch deine volle Konzentration auf den Gebrauch deiner Waffe, vergisst du deine Beine richtig zu gebrauchen. Du fällst hin.
7	Die Waffe scheint dich nicht mehr zu interessieren, denn sie fällt dir aus der Hand und landet auf dem Feld auf dem du stehst.
8	Mit Waffen um dich zu schmeißen, bist du der Held. Die Waffe flutscht dir aus der Hand und fliegt 1w6 Meter in eine zufällige Richtung.
9	Du hältst deinen Kumpel für einen Gegner undfeuerst auf ihn. Du triffst ihn automatisch. Was er wohl dazu sagen wird?
10	Nach einer ungeschickten Bewegung, befindet sich deine Waffe nicht dort wo sie seinen soll und dufeuerst trotzdem. Schade auch. Durch einen direkten Treffer oder durch einen Querschläger verletzt du dich selber am Bein.
11	Die Waffe hat keinen Bock mehr und blockiert. Es kostet eine Handlung, um die Waffe wieder flott zu machen.
12	Eine Waffenfehlfunktion. Die Waffe geht nimm Schaden. Da hilft nur ein Reparieren (1/10tel des Neupreises) oder Neukaufen.

Nahkampf

Wurf	Auswirkung
1-5	Keine besonderen Auswirkungen.
6	Durch deine volle Konzentration auf den Gebrauch deiner Waffe, vergisst du deine Beine richtig zu gebrauchen. Du fällst hin.
7	Die Waffe scheint dich nicht mehr zu interessieren, denn sie fällt dir aus der Hand und landet auf dem Feld auf dem du stehst. Greifst du waffenlos oder mit einer Waffe die nicht runterfallen kann, so verfällt dein nächster Angriff.
8	Mit Waffen um dich zu schmeißen bist du der Held. Die Waffe flutscht dir aus der Hand und fliegt 1w6 Meter in eine zufällige Richtung. Greifst du waffenlos oder mit einer Waffe die nicht runterfallen kann, so verfällt dein nächster Angriff.
9	Du hältst deinen Kumpel für einen Gegner und greifst ihn an. Du triffst ihn automatisch. Was er wohl dazu sagen wird?
10	Mit dem Schwung holen, üben wir aber noch einmal. Die Waffe trifft nicht deinen Gegner sondern eins deiner Beine. Du nimmst den Schaden der Waffe als Schaden an deinem Bein.
11	Beim misslungenem Angriff prellst du dir deine Hand, die du 1w6 Runden nicht einsetzen kannst.
12	Bei deinen unglaublichen Kräften schaffst du es tatsächlich deine Waffe zu zerbrechen. Da heißt es: reparieren (1/10tel des Neupreises) oder neu kaufen. Greifst du waffenlos an, so verstauchst du dir deine Hand. Der gleiche Effekt wie bei einem kritischen Schaden (siehe oben).