

## Zielwert (ZW)

Schwere	Zielwert (ZW)
lachhaft leicht	5
leicht	10
normal	15
schwer	20
verdammt schwer	25
geradezu unmöglich	30

## Springen

Abhängig von Körpergröße

- Sehr Groß: 3 Felder / 0,9 m
- Groß: 2 Felder / 0,7 m
- Normal: 1 Felder / 0,5 m
- Klein: 1 Feld / 0,4 m
- Sehr Klein: 1 Feld / 0,3 m

Mit Anlauf von mindestens einem Feld,

Reichweite +1 Feld und Höhe +20 cm

Mit Erfolgreichem Wurf Stärke gegen ZW:15,

Reichweite +1 Feld und Höhe +20 cm

Mit Nachteil auf dem Wurf, dann Reichweite +2

Feld und Höhe +40 cm

## Reisezeit

Reisezeit	Entfernung in Meter
1 Minute	Bew x 15
10 Minuten	Bew x 150
1 Stunde	Bew x 900
8 Stunde	Bew x 7200

## Dauerbelastung

Bewegungsart	Zeit
Kriechen	10 Minuten
Gehen	8 Stunden
Laufen	10 Minuten

## Übergewicht

- Je 10kg, Bewegungsreichweite -1

## Luft anhalten und ersticken

- Konstitution x5 in Kampfrunden
- Anstrengung je Runde verlust einer weiteren Runde

## Herabfallen und Fallschaden

- Gefallene Meter - Konstitution = SW, wobei Panzerung nicht schützt.
- Wenn Schaden über 10, dann gilt kritischer Schaden
- Schwerkraft gilt als Faktor der mit Schaden multipliziert wird.

## Einsatz von Kelnetik

- Spruch wählen
- Magiepunkte einsetzen
- Zauberreichweite einhalten
- Zauberdauer abwarten (Sofort=1 Runde, Ritual=10 Min, Zeremonie=1 Stunde)
- Wirkungsbereich prüfen
- Effekt bestimmen
- ggf. Erfolgswurf Intelligenz bzw. Kel und ggf. gegen Rettungswert des Zieles

## Sonstiges

- Konzentration: Immer nur ein Spruch mit Konzentration. Siehe Zustände.
- Zaubern in Panzerung: Wert der Panzerung gleich zusätzliche Magiepunkte zum wirken
- Voll-Kelnetiker: beim ersten und beim letzten Magiepunkt auf Chaos prüfen.

## Kampfübersicht

### Vorbereitung

- Kampfrunde ist 6 Sekunden lang
- Position auf Karte bestimmen
- Kampfreiherfolge mit Initiative+1w20 festlegen

### Rundenablauf

- Höchster Initiativwert bestimmt wer zu erst handeln darf.
- Handlung unterteilt sich in Volle Handlung oder zwei Halben Handlungen und einer Freien Handlung (siehe Tabelle).

## Angriff

- Treffen: Erfolgswurf Fernkampf oder Nahkampf gegen Rettungswert Ausweichen
- Schaden: Schadenswert (SW)+1w6 (+Nahkampfschadensbonus im Nahkampf)-Panzerung

Halbe Handlung (HH)	Volle Handlung (VH)	Längere Handlungen (LH)	Freie Handlung (FH)
Mit Nahkampfwaffe angreifen	Laufen	Längeren Zauber ausführen	Rufen, Kommandos, manche Talente
Mit Fernkampfwaffe angreifen	Dauerfeuer	Komplexen Gegenstand benutzen	
Waffenlos angreifen	Deckungsfeuer	Panzerung anziehen	
Gehen	Sturmangriff		
Lösen	Rundumschlag		
Gelegenheitsangriff	Blockadehaltung		
Sofortigen Zauber ausführen	Ausweichbewegung		
Waffe oder Gegenstand ziehen	Fernkampfangriff mit Bildvergrößerer		
Wurfwaffe ziehen und werfen	Gezielter Angriff		
Waffe oder Gegenstand wechseln	Zurückdrängen im Nahkampf		
Waffe oder Gegenstand vom Boden aufheben	Abwarten		
Waffe nachladen	Helfen		
Tür öffnen oder schließen	Gegner studieren		
Positionsänderung	Kampf mit mehreren Waffen gleichzeitig		
Einen einfachen Gegenstand benutzen			
NanoHeilbot-Boost			

## Entfernung

- Kernschuss 1 Feld: Nachteil auf Angriff
- Nah 2-4 Felder: normal angreifen
- Mittel 5-21 Felder: normal angreifen
- Weit 20-99 Felder: Nachteil auf Angriff
- Extrem 100 – 1000 Felder: 2x Nachteil auf Angriff

## Deckung

- Teildeckung: Ausweichen und Panzerung +2
- Volldeckung: Angreifer erhält Nachteil auf Fernkampf und Ausweichen und Panzerung +5

## Sonstiges

- **Kritischer Erfolg:** Normaler Schaden + Schadensarteneffekt (SAF)
- **Kritischer Fehler:** Nicht getroffen und alle weiteren Handlungen verfallen. Bei Fernkampf leeres Magazin.
- Fernkämpfer erhält Nachteil, wenn Nahkämpfer ihn Reichweite.
- **Unvorhersehbarer Angriff:** Angreifer erhält Vorteil und oft Ziel den Zustand Überrascht.
- **Nicht sichtbares Ziel:** Angreifer erhält Nachteil.
- **Kampf in Schwerelosigkeit:** Ziel von Wuchtwaaffe getroffen, Rettungswurf Reflexe gegen ZW:15, Misslingt der Wurf, wird das Ziel mit Bewegung 5 wegbewegt. Mit Talent Null-G Vorteil auf Wurf.
- **Kampf unter Wasser:** Bewegungsweite halbiert, Nahkampfangriffe mit Nachteil (jedoch nicht bei Waaffe mit Stichschaden), Reichweite von Fernkampfwaaffe auf Nah und Mittel gesenkt und auf Reichweite Mittel gilt Nachteil.

## Bereichsfeuer

- Waaffe muss BEM besitzen.
- Erfolgswurf Fernkampf gegen ZW:15
- Schaden wird ermittelt und mit dem BEM multipliziert.
- Der Gesamtschaden wird auf beliebige Felder in Reichweite verteilt. Dabei gilt:
  - Felder berühren sich an den Seitenlinien
  - Pro Feld minimum ein Schaden.
  - Pro Feld maximal der SW der Waaffe an Schaden.
  - Jedes Wesen auf getroffenen Feld, Rettungswurf Reflexe gegen ZW:15. Gelingt der Wurf, wird Schaden halbiert.

## Fehlwurfdiagramm

Neuer Zielpunkt in Richtung mit 1w20 bestimmt und Reichweite in Felder mit 1w6.

17, 18, 19, 20	1, 2, 3, 4	5, 6, 7, 8
15, 16	Zielpunkt	9, 10
14	12, 13	11

## Körperzone

Würfelnwurf des Angriffes	Körperzone
1 oder 11	Rechter Arm
2 oder 12	Linker Arm
3, 4 oder 13, 14	Rechtes Bein
5, 6 oder 15, 16	Linkes Bein
7, 8, 9 oder 17, 18, 19	Rumpf
10 oder 20	Kopf

## Zustände

- **Betäubt:** Handlungsunfähig und Wehrlos.
- **Bewegungslos:** Bewegungsweite sinkt auf 0.
- **Bewusstlos:** Handlungsunfähig, Liegend und Wehrlos. Lässt alles fallen.
- **Blind:** Wehrlos. Nicht sehen. Alle Erfolgswürfe auf Basis von Sehen misslingen.
- **Blutend:** Am Anfang der Handlung Verlust von einem Lebenspunkt.
- **Brennend:** Am Anfang der Handlung Verlust von einem Lebenspunkt.
- **Erschöpft:** Mehrere Level. Durch Ausruhen sinkt der Level um eins..
  - **je Level:** Das Wesen erhält auf alle Erfolgswerte, Rettungswerte und Bewegungsweite (minimum 1) ein WM:-1.
  - **Ab Level 8:** Das Wesen gilt als Handlungsunfähig. Mögliche Magiepunkte regenerieren sich nicht mehr.
  - **Ab Level 9:** Das Wesen gilt als Bewusstlos und das Wesen prüft einmal auf Wahnsinn (siehe "Seele"). Mögliche Magiepunkte regenerieren sich nicht mehr.
  - **Bei Level 10:** Die Lebenspunkte sinken auf -1 und das Wesen befindet sich im instabilen Koma. Mögliche Magiepunkte regenerieren sich nicht mehr.
- **Entsetzen:** Wehrlos und Handlungsunfähig. Nachteil auf alle Erfolgswürfe. In der ersten Runde auf Wahnsinn prüfen.
- **Fokussiert:** Wehrlos und Bewegungslos. Verlust von Lebenspunkten führt zum Abbruch der Handlung.
- **Gelähmt:** Handlungsunfähig, Wehrlos und es kann nicht sprechen.
- **Gepackt:** Bewegungslos.
- **Handlungsunfähig:** Keine Handlung durchführen.
- **Instabiles Koma:** Bewusstlos, Verletzt, Immunität gegen jegliche Heilung. Bei Verlust dieses Zustands: Stabiles Koma.
- **Konzentriert:** Bei Verlust von Lebenspunkten, Rettungswurf Reflexe gegen ZW:10, sonst Verlust dieses Zustandes.
- **Liegend:** Nachteil auf eigenen Nahkampfangriffe und Wehrlos. Nur kriechend bewegen.
- **Panisch:** Nachteil auf alle Erfolgswürfe. Wird mit Handlung Laufen sich jede Runde von Quelle wegbewegen.
- **Schmerzerfüllt:** Nachteil auf alle Erfolgswürfe.
- **Stabiles Koma:** Bewusstlos. Ausruhen heilt maximal einen Lebenspunkt. Verlust des Zustandes erst wenn 0 Lebenspunkte besitzt. Dann Erschöpft.
- **Stumm:** Nicht sprechen. Alle Erfolgswürfe auf Basis von Sprechen misslingen.
- **Taub:** Nicht hören. Alle Erfolgswürfe auf Basis Hören misslingen.
- **Tod:** Gilt bei -10 Lebenspunkte.
- **Unsichtbar:** Zum entdecken, Erfolgswurf Intelligent gegen ZW:15. Angreifer erhalten Nachteil.
- **Unterkühlt:** Am Anfang der Handlung Verlust von einem Lebenspunkt. Die Initiative sinkt auf 0.
- **Überrascht:** Handlungsunfähig.
- **Verängstigt:** Nachteil auf alle Erfolgswürfe. Wenn bewegen, dann immer von der Quelle weg.
- **Verätzt:** Am Anfang der Handlung Verlust von einem Lebenspunkt.
- **Vergiftet:** Nachteil auf alle Erfolgswürfe.
- **Verkrampft:** Bewegungsweite wird halbiert. Nachteil auf alle Erfolgswürfe mit Einsatz vom Körper.
- **Verletzt:** Am Anfang der Handlung Verlust von einem Lebenspunkt. Nachteil auf alle Erfolgswürfe mit Einsatz vom Körper.
- **Verstrahlt:** Je Stunde Verlust von einem Lebenspunkt. Können nicht normal regenerieren.

- **Verwirrt:** Bewegungsweite wird halbiert. Nachteil auf alle Erfolgswürfe.
- **Wehrlos:** Nahkampfangriffe auf Ziel haben Vorteil.
- **Wütend:** Wenn Bewegen, dann immer in die Richtung der Quelle. Nachteil auf Ziele die nicht die Quelle sind.

## Schadensarteffekt (SAF)

- **Stichschaden:** Blutung. Ende der Handlung, Rettungswurf Reflexe gegen ZW:15.
- **Hiebschaden:** Betäubt. Ende der Handlung, Rettungswurf Konstitution gegen ZW:15.
- **Wuchtschaden:** Liegend. Verlust des Zustands durch "Positionsänderung".
- **Giftschaden:** Vergiftet. Ende der Handlung, Rettungswurf Konstitution gegen ZW:15.
- **Feuerschaden:** Brennend. Ende der Handlung, Rettungswurf Geschick gegen ZW:15.
- **Kälteschaden:** Unterkühlt. Ende der Handlung, Rettungswurf Konstitution gegen ZW:15.
- **Stahlungsschaden:** Verstrahlt. Braucht medizinische Hilfe "Biotech" gegen ZW:15.
- **Nekrotischerschaden:** Körperteil verfault und muss ersetzt werden.
- **Psychischerschaden:** Schmerzerfüllt. Ende der Handlung, Rettungswurf Intelligenz gegen ZW:15. Bei 10 oder mehr Schaden, auf Wahnsinn prüfen.
- **Energieschaden:** Verkrampft. Ende der Handlung, Rettungswurf Reflexe gegen ZW:15.
- **Chemieschaden:** Verätzt. Ende der Handlung, Rettungswurf Konstitution gegen ZW:15. Ausrüstung an Körperteil wird zerstört.

## Schäden gegen Objekte

Objekt	PAK	KEP
Handfeuerwaffe	5	3
Gewehr	5	5
Schweres Gewehr	5	6
Kanone	6	7
Wurfwaffe	3	3
Bogen	2	1
Armbrust	3	2
Zwille	2	1
Blasrohr	2	1
Messer	3	3
Schwert	4	5
Hiebwafe	4	6
Kettenwaffen	4	5
Stangenwaffen	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	20