

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 dem 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 Initiativewert 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)
Nahkampf	Mehrfachangriff	Längeren Zauber ausführen	Rufen, Kommandos, manche Talente
Fernkampf	Gegner studieren	Komplexen Gegenstand benutzen	
Waffenloser Kampf	Laufen	Panzerung anziehen	
Gehen	Dauerfeuer	NanoHeilbot-Boost	
Lösen	Stabilisieren	Erste Hilfe	
Sofortigen Zauber ausführen	Sturmangriff	Wiederbeleben	
Wurfangriff	Rundumschlag	Reparieren / Herstellen	
Interagieren	Blockadehaltung	Soziale Interaktion	
Positionsänderung	Ausweichbewegung	Deckungsfeuer	
Motiv erkennen	Distanzschuss		
Wissen abrufen	Gezielter Angriff		
Irritieren	Helfen		
Orientieren	Zurückdrängen		
Schildereinsatz	Abwarten		
	Verbergen		
	Untersuchen		
	Stehlen		
	Spur verfolgen		
	Einfachen Gegenstand benutzen		

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

Würfelwurf 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

- **Abgelenkt:** Der Charakter wird von etwas abgelenkt, so dass er Nachteil auf seine Erfolgswürfe erhält.
- **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.
- **Geschützt:** WM:+10 auf Ausweichen.
- **Handlungsunfähig:** Keine Handlung durchführen.
- **Konzentriert:** Bei Verlust von Lebenspunkten, Rettungswurf Reflexe gegen ZW:10, sonst Verlust dieses Zustandes.
- **Liegend:** Nachteil auf eigenen Nahkampfgriffe und Wehrlos. Nur kriechend bewegen.
- **Panisch:** Zustand Abgelenkt. Wird mit Handlung Laufen sich jede Runde von Quelle wegbewegen.
- **Schemenhaft:** Die Sicht auf das Wesen ist nicht klar, so das jeder Angreifer Nachteil auf seinen Angriff erhält.
- **Schmerzerfüllt:** Nachteil auf alle Erfolgswürfe.
- **Stabiles Koma:** Bewusstlos. Ausruhen heilt maximal einen Lebenspunkt. Verlust des Zustandes erst wenn 0 Lebenspunkte besitzt. Dann Erschöpft.
- **Sterbend:** Bewusstlos, Verletzt, Immunität gegen jegliche Heilung. Bei Verlust dieses Zustands: Stabiles Koma.
- **Stumm:** Nicht sprechen. Alle Erfolgswürfe auf Basis von Sprechen misslingen.
- **Taub:** Nicht hören. Alle Erfolgswürfe auf Basis Hören misslingen.
- **Tod:** Gilt bei -10 Lebenspunkte.
- **Unentdeckt:** Kann nicht verzaubert oder angegriffen werden und besitzt Zustand Geschützt.. Zum entdecken, Erfolgswurf Intelligent gegen ZW:15.
- **Unsichtbar:** Kann nicht verzaubert oder angegriffen werden und besitzt Zustand Geschützt. Zum entdecken, Erfolgswurf Intelligent gegen ZW:20, sonder Zustand Schemenhaft.
- **Unterkühlt:** Am Anfang der Handlung Verlust von einem Lebenspunkt. Die Initiative sinkt auf 0.
- **Überlastet:** Kann mehrfach erhalten werden. Je 10 kg über Traglast, ein level. Je Level sinkt Bewegungsweite

um 1. Ab Level 5 gilt Zustand Abgelenkt. Sinkt Bewegungsweite auf null, dann Zustand Bewegungslos und Handlungsunfähig,

- **Überrascht:** Handlungsunfähig.
- **Verängstigt:** Zustand Abgelenkt. 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.

- **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.

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.

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
Hiebwaffe	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