

Halbe Handlung (HH)	Volle Handlung (UH)	Längere Handlungen (LH)	Freie Handlung (FH)
Fernkampf	Abwarten	Erste Hilfe	Einstecken
Gehen	Angriffsposition	Komplexen Gegenstand nutzen	Fallen lassen
Geschwindigkeit wählen	Andocken / Starten / Landen	Längeren Zauber	Panzerung aufgeben
Interagieren	Ausweichbewegungen	NanoHeilbot-Boost	Rufen
Kontrolle	Blockadehaltung	Panzerung anziehen	
Kurzfristiger Zauber	Dasher	Reparieren / Herstellen	
Motiv erkennen	Dauerfeuer	Soziale Interaktion	
Nahkampf	Deckungsfeuer	Wiederbeleben	
Positionsveränderung	Distanzschuss		
Schildeneinsatz	Einfachen Gegenstand nutzen		
Waffenloser Kampf	Flucht		
Wissen abrufen	Gegner studieren		
Wurfwaffe	Gezielter Angriff	Wählt der Charakter in einer Runde mehrfach die gleiche Handlung, so erhält er, ab der zweiten Handlung bis zum Anfang seiner Handlung in der nächsten Kampfrunde, den Zustand <i>Wehrlos!</i>	
	Helfen		
	Jagd		
	Laufen		
	Lösen		
	Mechanismus umgehen		
	Mehrfachangriff		
	Orientieren		
	Rammen		
	Rundumschlag		
	Schneller Zauber		
	Spur verfolgen		
	Stabilisieren		
	Stehlen		
	Sturmangriff		
	Übernahme		
	Untersuchen		
	Verbergen		
	Zurückdrängen		

Impuls erhalten

- Impuls erhält immer die Gruppe und nicht ein Charakter.
- Bei Beginn der Spielrunde, besitzt die Gruppe mindestens so viel Impuls, wie auch Spieler, die mitspielen.
- Wenn ein Charakter einen kritischen Erfolg oder Fehler würfelt, erhält die Gruppe einen Impuls.
- Immer, wenn der Spielleiter einen Impuls einsetzt, erhält die Gruppe einen Impuls.

Impuls sammeln

- Die gesammelten Impuls stehen jedem Charakter in der Gruppe zur Verfügung. Bevor also ein Charakter einen Impuls einsetzen möchte, hält er Rücksprache mit seinen Teamkollegen. Es gibt keine Obergrenze für die gesammelten Impuls, jedoch unterbindet der Spielleiter das künstliche Ansammeln von Impuls.

Impuls einsetzen

- Einen speziellen Effekt eines erlernten Talent es einsetzen, sofern dies vom Talent vorgesehen ist.
- Ein Erfolgswurf oder Schadenwurf, wird erneut gewürfelt und dabei ist es egal, ob es ein Charakter oder ein Gegner ist.
- Der Charakter erhält Teildeckung, auch wenn die Umgebung nicht dafür ausgelegt ist.
- Der Charakter führt sofort, die Handlung Lösen aus.
- Der Charakter ignoriert den Einfluss durch die Umgebung, wie Teildeckung, Hindernisse, Gravitation, Wetterverhältnisse, Dunkelheit, Rauch oder Ähnliches.
- Ein Wesen in Sichtweite erhält zweimal den Zustand *Irritiert*, bis zum Ende seiner nächsten Handlung.
- 2 Impuls: Ein Wesen in Sichtweite erhält den Zustand *Abgelenkt*, bis zum Ende seiner nächsten Handlung.
- 5 Impuls: Der Charakter kann eine zusätzliche Halbe Handlung durchführen.
- 5 Impuls: Der Charakter erhält einen Talentpunkt.

Besiegt

Erhält ein Ziel, den Zustand *Besiegt*, dann ist er vollkommen erledigt und der Wille gebrochen. Der Angreifer wählt sofort:

- **Umbringen:** Das Ziel verliert den Zustand *Besiegt* und erhält den Zustand *Sterbend*. Gegner wählen normalerweise diese Option.
- **Überzeugen:** Das Ziel kann über eine Tatsache überzeugt werden.
- **Befragen:** Das Ziel kann befragt werden und berichtet normalerweise wahrheitsgemäß.
- **Betäuben:** Das Ziel erhält den Zustand *Betäubt* bis es den Zustand *Besiegt* verliert.

Kampf-Vorbereitung

- Kampfrunde ist 6 Sekunden lang
- Position auf Zonen-Karte bestimmen
- Kampfreiherfolge mit Erfolgswurf Initiative bestimmen

Handlungen

- Handlung unterteilt sich in Volle Handlung oder zwei Halbe Handlungen und einer Freien Handlung

Angriff

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

Entfernung

- Selbst / Berührung / Gleiche Zone = normaler Angriff
- Nah, benachbarte Zone = normaler Angriff
- Mitte, bis 3 Zonen = normaler Angriff
- Weit, bis 10 Zonen = 1xNachteil
- Extrem, bis 100 Zonen = 2xNachteil

Deckung

- Teildeckung: Verteidigung und Panzerung +2
- Volldeckung: Verteidigung und Panzerung +5, Zustände *Schemenhaft* und *Bewegungslos*

Sonstiges

- Fernkämpfer erhält Zustand *Abgelenkt*, wenn Gegner oder Ziel in gleicher Zone

Heilung von Zuständen

- **Betäubt:** Mit dem Talent Biotech, einer Vollen Handlung, einem Medkit und erfolgreichen Erfolgswurf Intelligenz gegen ZW:15.
- **Bewusstlos:** Mit einer Vollen Handlung, einem MedKit und erfolgreichen Erfolgswurf Intelligenz gegen ZW:15. Mit dem Talent Biotech gibt es Vorteil auf den Erfolgswurf.
- **Erschöpft:** Mit dem Talent Biotech, einer Vollen Handlung, einem Medkit und erfolgreichen Erfolgswurf Intelligenz gegen ZW:15 wird die Erschöpfung um einen Level gesenkt. Nur einmal nach am Tag möglich.
- **Entsetzt:** Mit dem Talent Sozial, einer Vollen Handlung und erfolgreichen Erfolgswurf Intelligenz gegen Rettungswert Geist der Person.
- **Gelähmt:** Mit dem Talent Biotech, einer Vollen Handlung, einem Medkit und erfolgreichen Erfolgswurf Intelligenz gegen ZW:15.
- **Panisch:** Mit einer Vollen Handlung und erfolgreichen Erfolgswurf Intelligenz mit Nachteil gegen Rettungswert Geist der Person. Mit dem Talent Sozial entfällt der Nachteil auf den Erfolgswurf.
- **Verängstigt:** Mit einer Vollen Handlung und erfolgreichen Erfolgswurf Intelligenz gegen Rettungswert Geist der Person. Mit dem Talent Sozial gibt es Vorteil auf den Erfolgswurf.
- **Vergiftet:** Mit dem Talent Biotech, einer Vollen Handlung, einem Medkit und erfolgreichen Erfolgswurf Intelligenz mit Nachteil gegen ZW:15. Mit dem Talent Giftmischer entfällt der Nachteil auf den Erfolgswurf.
- **Verletzt:** Mit einer Vollen Handlung, einem MedKit und erfolgreichen Erfolgswurf Intelligenz gegen ZW:15. Mit dem Talent Biotech gibt es Vorteil auf den Erfolgswurf.
- **Verstrahlt:** Mit dem Talent Biotech, einer Längeren Handlung (10 Min), einem Medkit und erfolgreichen Erfolgswurf Intelligenz gegen ZW:15.
- **Verwirrt:** Mit einer Vollen Handlung und erfolgreichen Erfolgswurf Intelligenz gegen Rettungswert Geist der Person. Mit dem Talent Sozial gibt es Vorteil auf den Erfolgswurf.
- **Wütend:** Mit einer Vollen Handlung und erfolgreichen Erfolgswurf Intelligenz mit Nachteil gegen Rettungswert Geist der Person. Mit dem Talent Sozial entfällt der Nachteil auf den Erfolgswurf.

Initiative Erfolgreich

Charakter können Reihenfolge selbst bestimmen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter erhält in der ersten Runde eine weitere Halbe Handlung.

Gegner

Die Reihenfolge der Gegner bestimmt der Spielleiter.

Initiative Misslungen

Charakter können Reihenfolge selbst bestimmen.

Freie und Halbe Handlungen werden zu Volle Handlung und kein Impuls sammeln.

Schadensart	Schadensarteffekt (SAF)
Stichschaden	Ziel erhält Zustand <i>Verletzt</i> . Am Ende der Handlung Rettungswurf Reflexe gegen ZW:15 um Zustand aufzuheben. Bei Verlust von 10 oder mehr Lebenspunkten wird automatisch ein weiteres Ziel in der gleichen Zone getroffen.
Hiebschaden	Ziel erhält Zustand <i>Betäubt</i> . Am Ende der Handlung Rettungswurf Konstitution gegen ZW:15 um Zustand aufzuheben. Bei Verlust von 10 oder mehr Lebenspunkten gilt Zustand <i>Bewusstlos</i> .
Wuchtschaden	Ziel erhält Zustand <i>Liegend</i> . Bei Verlust von 10 oder mehr Lebenspunkten wird Ziel in eine benachbarte Zone als ungewollte Bewegung verschoben.
Giftschaden	Ziel erhält Zustand <i>Vergiftet</i> . Am Ende der Handlung Rettungswurf Konstitution gegen ZW:15 um Zustand aufzuheben. Bei Verlust von 10 oder mehr Lebenspunkten gilt der Zustand <i>Verlangsam</i> .
Feuerschaden	Ziel verliert einmalig 1w6 Lebenspunkte. Bei Verlust von 10 oder mehr Lebenspunkten ist ein Körperteil entstellt (siehe Schwerer Schaden).
Kälteschaden	Ziel erhält Zustand <i>Verlangsam</i> . Am Ende der Handlung Rettungswurf Konstitution gegen ZW:15 um Zustand aufzuheben. Bei Verlust von 10 oder mehr Lebenspunkten ist ein Körperteil verkrüppelt (siehe Schwerer Schaden).
Stahlungsschaden	Ziel erhält Zustand <i>Verstrahlt</i> . Bei Verlust von 10 oder mehr Lebenspunkten gilt der Zustand <i>Verletzt</i> .
Nekroschaden	Ein Körperteil verfaut und verkrüppelt (Siehe Schwerer Schaden). Bei Verlust von 10 oder mehr Lebenspunkten gilt der Zustand <i>Geschwächt</i> .
Mentalschaden	Ziel erhält Zustand <i>Abgelenkt</i> . Am Ende der Handlung Rettungswurf Intelligenz gegen ZW:15 um Zustand aufzuheben. Bei Verlust von 10 oder mehr Lebenspunkten muss auf Wahnsinn geprüft werden.
Energieschaden	Ziel erhält Zustand <i>Verlangsam</i> . Am Ende der Handlung Rettungswurf Reflexe gegen ZW:15 um Zustand aufzuheben. Bei Verlust von 10 oder mehr Lebenspunkten gilt der Zustand <i>Verweicht</i> .
Chemieschaden	Ziel erhält Zustand <i>Entpanzert</i> . Am Ende der Handlung Rettungswurf Konstitution gegen ZW:15 um Zustand aufzuheben. Bei Verlust von 10 oder mehr Lebenspunkten gilt der Zustand <i>Empfindlich</i> .

Zustände

- **Abgelenkt:** Nachteil auf alle Erfolgswürfe.
- **Besiegt:** Das Ziel erhält den Zustand *Handlungsunfähig*. Der Angreifer kann wählen: Zustand *Sterbend*, Überzeugen, Befragen oder Zustand *Betäubt*.
- **Betäubt:** Sprechen ist nicht mehr möglich und es gelten die Zustände *Handlungsunfähig* und *Wehrlos*.
- **Bewegungslos:** Keine Handlung mit Bewegung möglich.
- **Bewusstlos:** Es gelten die Zustände *Handlungsunfähig*, *Liegend* und *Wehrlos* und alle Gegenstände werden fallen gelassen und die Umgebung kann nicht mehr wahrgenommen werden.
- **Blind:** Erfolgswürfe basierend auf Sicht misslingen automatisch und es gilt der Zustand *Wehrlos*.
- **Defekt:** Der Gegenstand kann nicht mehr benutzt werden, bis er repariert wurde.
- **Erschöpft:** Dieser Zustand kann mehrfach gelten und wird in Level unterschieden. Sollten die Umstände für diesen Zustand verschwinden und der Charakter kann sich ausruhen, dann heilt er immer nur einen Level.
 - Je Level: WM:-2 auf alle Erfolgswerte.
 - Zusätzlich ab Level 3: Die Bewegungsweite sinkt um eine Kategorie.
 - Zusätzlich ab Level 4: Es gilt der Zustand *Handlungsunfähig* und mögliche Magiepunkte regenerieren sich nicht mehr.
 - Zusätzlich ab Level 5: Es gilt der Zustand *Bewusstlos* und es wird einmal auf Wahnsinn geprüft (siehe "Seele").
 - Bei Level 6: Lebenspunkte sinken auf 0 und es gilt der Zustand *Sterbend*.
- **Empfindlich:** Es gilt eine Empfindlichkeit gegen die Schadensart, mit der dieser Zustand ausgelöst wurde.
- **Entpanzert:** Die Panzerung wird ignoriert.
- **Entsetzt:** Es gelten die Zustände *Abgelenkt*, *Wehrlos* und *Handlungsunfähig*. Weiterhin muss einmal gegen Wahnsinn geprüft werden (siehe Seele).
- **Fokussiert:** Es gelten die Zustände *Wehrlos* und *Bewegungslos*. Kommt es zu Verlusten von Lebenspunkten, so geht der Zustand *Fokussiert* verloren und somit wird auch die damit verbundene Handlung unterbrochen.
- **Gelähmt:** Sprechen ist nicht mehr möglich und es gelten die Zustände *Handlungsunfähig* und *Wehrlos*.
- **Geschützt:** Es gilt eine WM:+10 auf den Rettungswert Verteidigung.
- **Geschwächt:** Es gilt das Attribut Extra-1w6 (wird vom Schaden abgezogen), was mehrfach gelten kann.
- **Handlungsunfähig:** Keine Freie, Volle, Halbe oder längere Handlung.
- **Irritiert:** Es gilt eine WM:-1 auf alle Erfolgswürfe, was mehrfach gelten kann.
- **Konzentriert:** Es kann immer nur eine Handlung mit diesem Zustand gelten. Wird eine weitere Handlung mit dem Zustand *Konzentriert* durchgeführt, oder es gelten die Zustände *Bewusstlos*, *Entsetzt*, *Panisch* oder *Tod*, dann wird die Konzentration abgebrochen und die Handlung unterbrochen. Kommt es zum Verlust von Lebenspunkten, wird ein Rettungswurf Reflexe gegen ZW:10 durchgeführt. Misslingt der Wurf, dann wird die Konzentration abgebrochen und die Handlung unterbrochen.
- **Liegend:** Es gilt der Zustand *Wehrlos* und die maximale Bewegung von Langsam. Es gilt Nachteil auf die Handlung Nahkampf.
- **Panisch:** Es gilt der Zustand *Abgelenkt* und es wird die Handlung Laufen (oder Ähnliches) gewählt, um aus der Sichtweite der Quelle zu gelangen, was auch erst dann den Zustand aufhebt.

- **Schemenhaft:** Angreifer erhalten Nachteil auf den Angriff.
- **Stabiles Koma:** Es gilt der Zustand *Bewusstlos*. Liegen die Lebenspunkte bei 1 oder höher, wird der Zustand *Stabiles Koma* aufgehoben und es gilt dann der Zustand *Erschöpft*.
- **Sterbend:** Es gilt der Zustand *Bewusstlos*, sowie eine Immunität gegen jegliche Heilung. Am Ende der Handlung, Erfolgswurf mit Rettungswert Konstitution gegen ZW:15. Gelingt der Wurf, so wird der Wurf die darauffolgende Runde wiederholt, mit je einer WM:-5, die sich kumuliert. Misslingt der Wurf, so entfällt der Zustand *Sterbend* und es gilt der Zustand *Tod*. Wird der Zustand *Sterbend* aufgehoben, dann gilt der Zustand *Stabiles Koma*.
- **Stumm:** Erfolgswürfe basierend auf Sprechen misslingen automatisch.
- **Taub:** Erfolgswürfe basierend auf Hören misslingen automatisch
- **Tod:** Es gilt der Zustand *Betäubt* und die Essenz sinkt um -1.
- **Unentdeckt:** Es gilt der Zustand *Geschützt* und ein direkter Angriff oder Verzauberung ist nicht möglich. Mit der erfolgreichen Handlung Untersuchen gegen ZW:15 kann für den Untersuchenden der Zustand *Unentdeckt* aufgehoben werden. Der Zustand *Unentdeckt* wird generell aufgehoben, wenn auffällige Handlungen (Angriffe, Magie wirken, Bewegen schneller als Gehen, mit der Umgebung oder Personen interagieren) durchgeführt werden.
- **Unsichtbar:** Es gilt der Zustand *Geschützt* und ein direkter Angriff oder Verzauberung ist nicht möglich. Mit der erfolgreichen Handlung Untersuchen gegen ZW:20 wird für den Untersuchenden der Zustand *Unsichtbar* gegen den Zustand *Schemenhaft* getauscht.
- **Überlastet:** Dieser Zustand kann mehrfach gelten und wird in Level unterschieden.
 - Je Level: WM:-1 auf den Rettungswert Verteidigung.
 - Ab Level 4: Die Bewegungsweite sinkt um eine Kategorie.
 - Ab Level 5: Die Bewegungsweite sinkt um eine Kategorie.
 - Ab Level 6: Es gilt der Zustand *Bewegungslos*.
- **Überrascht:** Für die Bestimmung der Initiative gilt Nachteil. Erhält ein Gegner diesen Zustand, dann handelt er nach den Charakteren, dessen Initiative-Wurf misslungen ist.
- **Verängstigt:** Es gilt der Zustand *Abgelenkt* und eine Bewegung ist nur von der Quelle weg möglich.
- **Vergiftet:** Es gilt der Zustand *Abgelenkt*.
- **Verlangsam:** Die Bewegungsweite wird um eine Kategorie gesenkt und Halbe Handlungen werden zu Voller Handlungen.
- **Verletzt:** Am Anfang der nächsten Handlung Verlust von einem Lebenspunkt.
- **Verstrahlt:** Pro Stunde, Verlust von einem Lebenspunkt und die natürliche Regeneration setzt aus. Wird der Zustand aufgehoben, setzt erst nach einer Woche die natürliche Regeneration wieder ein.
- **Verweicht:** Alle Rettungswerte Verteidigung, Geist und Körper erhält eine WM:-5.
- **Verwirrt:** Es gelten die Zustände *Abgelenkt* und *Verlangsam*. Der Zustand Konzentration wird abgebrochen und es kann keine Magie gewirkt werden.
- **Wehrlos:** Angreifer erhalten Vorteil auf den Angriff.
- **Wütend:** Angriffe auf Ziele, die nicht die Quelle sind, werden mit Nachteil durchgeführt. Eine Bewegung ist nur in Richtung der Quelle möglich.
- **Zerstört:** Ein zerstörter Gegenstand kann nicht mehr eingesetzt werden, bis er rekonstruiert wurde.

Zoneneigenschaft

- **Frei:** Keine Einschränkung
- **Schwieriges Gelände** (Geröll, Müll): Die Bewegung eines Wesens wird beim Betreten der Zone gestoppt.
- **Hindernisse** (Steinsäulen, Bäume, Einkaufsregale): Kann als Deckung genutzt werden.
- **Große Hindernisse** (Fuhrpark, Findlinge): Automatische Teildeckung. Kann als Volldeckung genutzt werden.
- **Unübersichtlich** (Menschenmenge, dichter Wald, unaufgeräumte Lagerhalle): Automatische Teildeckung. Kann als Volldeckung genutzt werden. Handlung Verbergen mit Vorteil.
- **Eng** (Lüftungsschacht, Wartungstunnel): Fernkampf oder Nahkampf mit Nachteil.
- **Getrennt:** Kann nur mit Halber Handlung und erfolgreichen EW:Geschick gegen ZW:15 betreten werden. Kann normal verlassen werden.
- **Isolation** (Grube): Kann normal betreten werden. Kann nur mit Halber Handlung und EW:Geschick gegen ZW:15 verlassen werden.
- **Abseits** (Plattform, Eingeschlossen, fliegende Plattform): Zone ist nur durch Regeln des Mission erreichbar.
- **Blockiert** (Mauer, Abgrund, Kraftfeld): Eine Bewegung in die Zone ist nicht möglich oder sogar sehr gefährlich oder tödlich, was die Mission vorgibt.
- **Verschlossen** (Felsen, Panzertür): Der Zugang ist versperrt. Entweder durch ein Hindernis oder durch Verlusstechnik.
- **Sichtbehinderung** (Dunkelheit, Nebel, Rauch): Die Zone behindert das Sicht- und Schussfeld. Handlung Verbergen mit Vorteil.
- **Ebene +ZAHL** (Balkon, Fenster): Zone ist zu den Nachbarzonen erhöht, wobei die Zahl die Ebene angibt.
- **Ebene -ZAHL** (Graben, Loch): Zone ist zu den Nachbarzonen erniedrigt, wobei die Zahl die Ebene angibt.
- **Uneben** (Gefälle, Bombenkrater, Eisfläche): Beim Betreten der Zone und bei einer Handlung mit Bewegung, ein EW:Geschick gegen ZW:15 notwendig. Misslingt der Wurf, gilt der Zustand Liegend.
- **Gefährlich uneben** (schiefe Ebene, Abhang, Häusersims): Beim Betreten der Zone und bei einer Handlung mit Bewegung, ist ein EW:Geschick gegen ZW:15 notwendig. Misslingt der Wurf, stürzt der Charakter ab.
- **Schädlich** (Flammen, chemische Dämpfe, Strahlung): Beim Betreten und am Anfang der eigenen Handlung, Verlust von einem Lebenspunkt, wobei die Schadensart von der Mission vorgegeben wird. Ansonsten Zufall: 1w6: 1=Stichschaden, 2=Giftschaden, 3=Feuerschaden, 4=Kälteschaden, 5=Strahlungsschaden, 6=Chemieschaden.
- **Einsinken** (Sumpf, Treibsand): Mit Volle Handlung und EW:Stärke gegen ZW:15, um sich auf eine benachbarte Zone zu bewegen. Misslingt der Wurf, so gilt der Zustand Bewegungslos und der Charakter versinkt um ein Drittel seiner Körpergröße. Der Wurf kann jede Runde wiederholt werden. Bei drei Misserfolgen ist es komplett eingesunken und droht zu ersticken.
- **Flüssigkeit** (Wasser): Gilt als schwieriges Gelände. Siehe Kampf unter Wasser.
- **Erstickend** (unter Wasser, Gas, Rauch): Kein Atmen möglich. Erstickungsgefahr.
- **Bunker:** Wesen innerhalb des Bunkers erhalten eine Deckungspanzerung+5. Die Zone behindert das Sicht- und Schussfeld von außerhalb der Zone nach innerhalb der Zone.
- **Bunker+:** Wesen innerhalb des Bunkers erhalten eine Deckungspanzerung+10. Die Zone behindert das Sicht- und Schussfeld von außerhalb der Zone nach innerhalb der Zone.

Wetter

- **Gutes Wetter:** Es ist sonnig und klar, oder auch bewölkt.
- **Raues Wetter:** Es ist bewölkt und windig oder stark bewölkt.
- **Stürmisch:** Es herrscht sehr starker Wind und böig.
- **Nebelbank:** Maximale Sichtweite bei 1 Zone. Steuern von Fahrzeugen (Pilotenwurf) mit Nachteil.
- **Regen:** Maximale Sichtweite bei 9 Zonen.
- **Hagel:** Maximale Sichtweite bei 2 Zonen. Zusätzlich Gefahr von Blitzschlägen (EW: 1 je Stunde, SW:20 Energieschaden). Wurfaffen werden mit Nachteil benutzt.
- **Gewitter:** Maximale Sichtweite bei 2 Zonen. Zusätzlich Gefahr von Blitzschlägen (EW:1 je 10 Minuten, SW:20 Energieschaden).
- **Sturm:** Sicht und Hörweite bei maximal 2 Zonen. Jede Runde Rettungswurf Stärke gegen ZW:10. Misslingt der Wurf, so erhält das Wesen den Zustand Liegend. Steuern von Fahrzeugen (Pilotenwurf) mit Nachteil. Wurfaffen werden mit Nachteil benutzt.
- **Orkan:** Sicht und Hörweite bei 0 Zonen. Jede Runde Rettungswurf Stärke gegen ZW:15. Misslingt der Wurf, so wird das Wesen eine Zone in eine zufällige Richtung geschleudert, erhält SW:4 Wuchtschaden und den Zustand Liegend. Wurfaffen werden mit Nachteil benutzt. Steuern von Fahrzeugen (Pilotenwurf) mit Nachteil.
- **Tornado:** Sicht und Hörweite bei 0 Zonen. Jede Runde Rettungswurf Stärke gegen ZW:15. Misslingt der Wurf, so wird das Wesen zwei Zonen in eine zufällige Richtung geschleudert, erhält SW:10 Wuchtschaden und den Zustand Liegend. Steuern von Fahrzeugen (Pilotenwurf) mit Nachteil. Wurfaffen werden mit Nachteil benutzt.
- **Staubsturm:** Sicht und Hörweite bei 0 Zonen. Jede Runde Rettungswurf Stärke gegen ZW:10. Misslingt der Wurf, so erhält das Wesen den Zustand Liegend. Eventuell sollte eine Atemmaske getragen werden. Wurfaffen werden mit Nachteil benutzt. Steuern von Fahrzeugen (Pilotenwurf) mit Nachteil.
- **Schnee:** Maximale Sichtweite bei 2 Zonen. Die Umgebung gilt als schwieriges Gelände.
- **Schneesturm:** Sichtweite bei 0 Zonen. Jede Runde Rettungswurf Stärke gegen ZW:10. Misslingt der Wurf, so erhält das Wesen den Zustand Liegend. Die Umgebung gilt als schwieriges Gelände. Wurfaffen werden mit Nachteil benutzt. Steuern von Fahrzeugen (Pilotenwurf) mit Nachteil.

Abhängigkeit von Drogen

- Bei einem einfachen "A" besteht die Gefahr der Abhängigkeit nur nach einer regelmäßigen Einnahme der Droge. Nach dem Ausruhen kann der Charakter 5 Drogen mit einer einfachen Abhängigkeit zu sich nehmen, ohne Gefahr zu laufen, davon abhängig zu werden. Bei einer weiteren Droge muss er auf Abhängigkeit prüfen.
- Bei Drogen, die mit einem "AA" gekennzeichnet sind, besteht die Gefahr der Abhängigkeit sofort bei der Einnahme.

Gefahr der Abhängigkeit: Der Charakter würfelt einen Rettungswurf Konstitution gegen ZW:15. Misslingt der Wurf, so ist der Charakter fortan von der zuletzt eingenommenen Droge abhängig und erhält auch die Geisteskrankheit Drogenabhängig. Er benötigt mindestens einmal am Tag die Droge, um überhaupt noch weiter zu kommen. Nimmt er die Droge eine oder mehr Tage nicht, kommt er in den Entzug.

Bewegungsarten

- **Fest** (fest): Das Wesen kann sich nicht schneller als die angegebene Bewegungsweite bewegen und kann auch nicht durch Handlungen, Magie, Talente oder Ausrüstung gesteigert werden.
- **Fliegen** (F): Das Wesen kann fliegen, aber muss sich mindestens mit einer Zone jede Runde bewegen, da es sonst abstürzt.
- **Fliegen - Gleiten** (FG): Das Wesen kann von erhöhten Orten herabgleiten. Es kann also von sich aus nicht selbst an Höhe gewinnen. Jede Runde verliert das Wesen zu Beginn der Bewegung 3 Meter an Höhe.
- **Fliegen - Schweben** (FS): Das Wesen kann sich fliegend fortbewegen und kann auch auf der Stelle schweben, um seine Position zu halten.
- **Fliegen - Vorbeiflug** (FV): Das Wesen kann sehr flink fliegen und kann dabei die Anwesenheit von Gegnern in der gleichen Zone ignorieren.
- **Klettern** (K): Das Wesen ist für das Klettern geboren und Kletteroberflächen stellen kein schwieriges Gelände dar.
- **Schwimmen** (S): Das Wesen kann sich hervorragend im Wasser bewegen, sodass Wasser kein schwieriges Gelände darstellt.
- **Wandklettern** (W): Manche Wesen sind in der Lage, an der Wand und auch an der Decke sich zu bewegen, sodass normalerweise keine Erfolgswürfe für Klettern mehr notwendig sind. Nur wenn das Wesen Lebenspunkte verliert, geschubst oder zu Boden geworfen wird, muss ihm ein Erfolgswurf für Stärke gegen einen ZW:15 gelingen. Misslingt der Wurf, so stürzt er ab.

Initiative Mislungen
Charakter können Reihenfolge selbst bestimmen.

Freie und Halbe Handlungen werden zu Volle Handlung und kein Impuls sammeln.

Gegner
Die Reihenfolge der Gegner bestimmt der Spielleiter.

Initiative Erfolgreich Charakter können Reihenfolge selbst bestimmen.

Kritischer Erfolg: Der Charakter erhält in der ersten Runde eine weitere Halbe Handlung.

Bereichsfeuer

- Fernkampf-Waffe mit Attribut **Bereichsfeuer** oder **Dauerfeuer** benötigt.
- Schütze bestimmt eine **Zone** innerhalb der **Reichweite**
- Wurf mit **Fernkampf gegen ZW:15**.
- Gelingt der Wurf, wird der **Schadenswert** mit dem Ergebnis eines **Schadenswurfes** addiert und dann mit dem **Multiplikator** von Bereichsfeuer oder Dauerfeuer **multipliziert**. Das Ergebnis entspricht dem Gesamtschaden, der auf beliebige viele Ziele innerhalb der Zone aufgeteilt wird.
- Jedes Ziel würfelt **Rettungswurf Reflexe** gegen ZW:15. Gelingt der Wurf, so erleidet das Ziel keinen Schaden.

Lebenspunkte und Besiegt

- Lebenspunkte auf 1 oder höher:** Keine Einschränkung
- Lebenspunkte auf 0:** Der Charakter erhält den Zustand *Besiegt* bis er geheilt wird oder ausruht.

Zustand Besiegt

- Umbringen:** Das Ziel verliert *Besiegt* und erhält Zustand *Sterbend*
- Überzeugen:** Das Ziel kann über eine Tatsache überzeugt werden
- Befragen:** Das Ziel kann befragt werden und wird normalerweise wahrheitsgemäß berichten
- Betäuben:** Das Ziel erhält den Zustand *Betäubt* bis Verlust von Zustand *Besiegt*

Resistenzen, Immunitäten und Empfindlichkeiten

- Resistenz:** Das Wesen verliert nur die Hälfte an Lebenspunkten von dieser Schadensquelle.
- Immunität:** Das Wesen erhält keinen Schaden aus dieser Schadensquelle. Es gibt auch Immunitäten gegen Zustände oder auch Effekte, sodass diese ignoriert werden.
- Empfindlichkeit:** Das Wesen verliert doppelt so viele Lebenspunkte aus dieser Schadensquelle.

Heilung von Lebenspunkten

- Ausruhen mit NanoHeilbots:** Nach dem Ausruhen, regeneriert der Charakter seinen Wert für Konstitution an Lebenspunkten.
- Handlung "Erste Hilfe":** Einmal pro Stunde, kann ein anderes Wesen einen Lebenspunkt regenerieren.
- Handlung "NanoHeilbot-Boost":** Der Charakter heilt einmal nach dem Ausruhen 1w6 Lebenspunkte.
- Magie:** Der bekannteste Spruch ist "Wunden heilen", doch es gibt auch andere Sprüche, die Heilung verstärken oder generell Lebenspunkte heilen können.
- Talente:** Es gibt viele unterschiedliche Talente, die den Charakter oder andere Wesen heilen können.
- Drogen:** Unterschiedliche Drogen wie Body Heal, Speedheal, Oriadon, Heilräuter oder auch ein Heilabsud können auf unterschiedliche Weise Lebenspunkte heilen.

Herabfallen und Fallschaden
Beim Fallen aus großer Höhe, gilt:

- Die gefallenen Meter weniger der Konstitution gibt den Schadenswert SW als Wuchtschaden an, mit dem Attribut Umgehung.
- Die **Schwerkraft** eines Planeten/Mond wird als Faktor mit den Metern multipliziert (siehe unten).
- Bei Endergebnissen von 10 Lebenspunkten und mehr gilt es als **kritischer Schaden**.
- Bei Werten von 20 oder höher erhält das Wesen einen **schweren Schaden**.

Deckung

- Teildeckung:** Besitzt der Charakter eine Teildeckung, erhöht sich der Wert für Verteidigung und Panzerung um +2. Eine Teildeckung aufzugeben, bedarf es nur eine Bewegung.
- Volldeckung:** Besitzt der Charakter eine Volldeckung, erhält er die Zustände Schemenhaft und Bewegungslos. Weiterhin steigen die Werte Verteidigung und Panzerung um +5. Um eine Volldeckung aufzugeben, bedarf es die Handlung Positionswechsel.

Kritischer Erfolg beim Angriff
Wird bei einem Angriff eine 20 auf dem w20 gewürfelt, so gilt:

- Der Charakter hat **getroffen**.
- Es kommt zu einer normalen Schadensermittlung, wobei der **Schadenswert (SW)** der Waffe verdoppelt wird.
- Der **Schadensarteffekt (SAF)** der benutzten Waffe tritt ein (siehe unten).
- Wenn das Ziel ein **Fahrzeug** ist, erhält es einen **Strukturschaden**.
- Die Gruppe erhält einen **Impuls**.

Kritischer Fehler beim Angriff
Wird bei einem Angriff eine 1 auf dem 1w20 gewürfelt, so gilt:

- Der Charakter hat **nicht getroffen**.
- Der Charakter erhält den Zustand *Erschöpft*.
- Bei einem Fernkampfangriff ist das **Magazin jetzt entleert** und muss mit der Handlung Interagieren nachgeladen werden.

Die Gruppe erhält einen **Impuls**.

Unvorhersehbarer Angriff
Kann das Ziel seinen Angreifer nicht sehen (weil er den Zustand *Unentdeckt* besitzt), das Ziel keinen Angriff erwartet oder es wurde noch keine Initiative festgelegt, so wird von einem unvorhersehbaren Angriff gesprochen. Bei einem unvorhersehbaren Angriff erhält der Angreifer Vorteil auf seinen Angriff. Danach gilt der unvorhersehbare Angriff als beendet und das Ziel erhält den Zustand *Überrascht*.

Springen
Springen ist ein Teil der Handlungen Gehen oder Laufen und der Charakter kann so über kleine Hindernisse oder Abgründe hinüberspringen. Die Körpergröße-1 des Charakters entspricht die Meter, die er weit springen kann (Minimum 1 Meter). Der Charakter kann keine Zone überspringen.

Würfelwurf des Angriffes	Körperzone
10 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
20	Kopf

	Kopf	Rumpf	Bein	Arm
Entstellt	1-8	1-8	1-8	1-8
Geprellt			9-12	9-12
Bewusstlos	9-12	9-12		
Blutung	13-15	13-15	13-15	13-15
Schwere Blutung	16-17	16-17	16-17	16-17
Verkrüppelung			18-19	18-19
Innere Verletzung	18-19	18-19		
Abtrennung	20	20	20	20

	Normal	Licht verstärkt	Ultra schall	Infra rot	Ultra- violett	Blind- sicht	Magie sicht
Sichtverhältnisse							
Dämmerung	20 Z	40 Z	5 Z	40 Z	40 Z	0 Z	2 Z
Nacht mit Sternenlicht	3 Z	6 Z	5 Z	6 Z	6 Z	0 Z	2 Z
Absolute Dunkelheit	Blind	Blind	5 Z	Blind	Blind	0 Z	2 Z
Unter Wasser	1 Z	2 Z	10 Z	2 Z	1 Z	0 Z	2 Z
Leichter Nebel/Rauch	1 Z	1 Z	3 Z	1 Z	0 Z	0 Z	2 Z
Dichter Nebel/Rauch	0 Z	0 Z	2 Z	0 Z	0 Z	0 Z	2 Z
Lichtquellen							
Fackel, kleines Lagerfeuer, brennende Mülltonne	+1 Z	+3 Z	-	+3 Z	+3 Z	-	-
Großes Lagerfeuer, brennendes Auto	+3 Z	+9 Z	-	+9 Z	+9 Z	-	-
Kerze	-	+2 Z	-	+2 Z	+2 Z	-	-
Taschenlampe	+5 Z	+10 Z	-	+10 Z	+10 Z	-	-
Scheinwerfer	+10 Z	+20 Z	-	+20 Z	+20 Z	-	-

Reisezeit mit BEW Üblich	Entfernung in Meter
1 Minute	66 m
10 Minuten	660 m
1 Stunde	4 km
8 Stunden	32 km

Zauberdauer
Es wird zwischen drei Zauberdauern unterschieden.

- **Halbe Handlung:** Ein kurzfristiger Zauber.
- **Volle Handlung:** Ein schneller Zauber, wofür eine freie Hand benötigt wird.
- **Ritual:** Ein Ritual dauert eine Minute (10 Kampfrunden) und der Charakter besitzt währenddessen den Zustand Fokussiert und nutzt dabei seine Sprache und zwei Hände, um magische Riten auszuführen und die Magie zu bündeln.
- **Zeremonie:** Bei einer Zeremonie benötigt der Charakter Platz und Bewegungsspielraum, sodass in der Zone keine Kämpfe stattfinden und nicht allzu viele Wesen sich aufhalten dürfen. Die Zeremonie dauert eine Stunde und der Charakter benötigt oft Unterlagen, seine beiden Hände um damit Riten durchzuführen und seine Stimme um Mantras zu sprechen. Während dieser Zeit erhält der Charakter den Zustand *Fokussiert*.

Chaos prüfen
Muss auf Chaos geprüft werden, würfelt der Charakter einen Rettungswurf Intelligenz gegen seinen eigenen Rettungswert Geist.

- Gelingt der Wurf, so regeneriert er augenblicklich einen Magiepunkt.
- Misslingt der Wurf, so wird auf der folgenden Chaostabelle ein Effekt bestimmt.

1w20	Liste
1	Effektliste 1
2	Effektliste 2
3	Effektliste 3
4	Effektliste 4
5	Effektliste 5
6	Magische Erschöpfung: Der Spruch misslingt und für 1w6 Minuten kann der Charakter nicht zaubern.
7	Leichte magische Erschöpfung: Der Spruch misslingt und für 1w6 Runden kann der Charakter nicht zaubern.
8	Körperliche Erschöpfung: Der Charakter erhält den Zustand <i>Erschöpft</i> .
9-17	kein Effekt
18	Der Charakter erhält einen Magiepunkt zurück.
19	Der Charakter erhält 1w6 Magiepunkte zurück.
20	Der Charakter erhält alle seine Magiepunkte zurück.

Objekt	Panzerung	Rep
Nah- oder Fernkampfwaffe micro	1	6
Nah- oder Fernkampfwaffe 1/2	2	6
Nah- oder Fernkampfwaffe 1	3	8
Nah- oder Fernkampfwaffe 2	4	8
Nah- oder Fernkampfwaffe 3	5	10
Nah- oder Fernkampfwaffe 4	6	10
Nah- oder Fernkampfwaffe 5	7	12
Nah- oder Fernkampfwaffe 6	8	12
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

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