

KAMPF

Einleitung

Die folgenden Kampfregeln sind für die Auseinandersetzung zwischen Charakteren und ähnlichen Wesen (also auch Androiden und Robotern) gedacht. Kämpfe, in welche Fahrzeuge oder Raumschiffe verwickelt sind, laufen zwar ähnlich ab, werden jedoch aufgrund gravierender Unterschiede in einem speziellen Kapitel behandelt.

Regeln für bewaffnete oder gewaltsame Konflikte gehören zu den komplexeren Mechanismen eines Rollenspielsystems, insbesondere in Zukunftsszenarien, wo Feuer- und Energiewaffen sowie spezielle Ausrüstung zusätzliche Regeln nötig machen (z.B. im Vergleich zur Fantasy). Trotzdem ist es unmöglich, auch nur annähernd alle denkbaren Möglichkeiten und Situationen in konkrete Regeln zu fassen. Space ERPS bietet deshalb grundlegende Konzepte an, welche sehr leicht zu erweitern sind und bereits in der einfachsten Variante realitätsnahe Ergebnisse liefern.

In diesem Kapitel werden Regeln sehr oft in die drei Bereiche Standardregeln, komplexe und einfache Regeln unterteilt, da gerade Kampfregeln erst nach und nach in einem Abenteuer zum Tragen kommen. Sollte keine Unterteilung angegeben sein, wird die Anwendung der aufgeführten Regeln (= Standardregeln) empfohlen, wobei Sie bestimmte Möglichkeiten finden, diese Empfehlungen zu erweitern oder zu vereinfachen. Haben Sie keine Scheu, zu variieren oder zu ändern.

Kampfüberblick

Kämpfe werden in sogenannte *Kampfrunden* unterteilt, wobei eine Runde *fünf Sekunden* Realzeit auf der Spielwelt entspricht. Die Abwicklung einer Kampfrunde innerhalb der Spielsitzung wird hingegen mehrere Minuten in Anspruch nehmen, ein Zeitaufwand, welcher mit der Anzahl der beteiligten Charaktere (Spieler oder NSC) gravierend ansteigt. Für ein einigermaßen flüssiges Spiel sollte diese Zahl ein Dutzend nicht übersteigen, vor allem, wenn Sie und ihre Gruppe noch nicht mit den Kampfregeln vertraut sind. Beherrschen die Spieler wenigstens die grundlegenden Konzepte und helfen Ihnen bei der Durchführung eines Kampfes, verkürzt dies nicht unerheblich die Kampfdauer.

Fantasy ERPS: Die Kampfregeln von Space ERPS unterscheiden sich in vielen wichtigen Punkten. Trotzdem sollte der Einstieg für erfahrene ERPS-Spieler leichter sein, da Grundregeln wie Trefferzonen und Angriffswürfe nahezu identisch geblieben sind. Für Fantasy-Abenteuer empfiehlt sich weiterhin die Verwendung der alten Regeln, da die neuen Kampfregeln viele Elemente beinhalten (z.B. Energiewaffen), welche in der Fantasy keine Rolle spielen.

Eine Kampfrunde beginnt mit einer Bestimmung der Handlungsreihenfolge (*Initiative*). Jede Aktion (*Handlung*) von Seiten eines Kampfteilnehmers kostet ihn eine gewisse Zeit (*Initiativpunkte*, IP), nach deren Ablauf er eine neue Handlung beginnen kann. Es ist möglich, Aktionen abzubrechen, um auf gegnerische Handlungen reagieren zu können.

Ein *Angriffswurf* bestimmt, ob und wo ein *Treffer* erzielt wurde, gegebenenfalls kann der Verteidiger einen *Paradewurf* durchführen. Wurde ein Treffer erzielt, muß der Angreifer mittels eines *Durchschlagswurfes* versuchen, die *Rüstung* des Verteidigers zu durchdringen. Der so ermittelte *Schaden* ist maßgebend für *kritische Treffer*, *Blutungen* und *Verletzungsauswirkungen* und ergibt eine *Wunde*.

Viele und große Wunden behindern einen Charakter, so daß er Nachteile in weiteren Kämpfen haben wird, bis seine Verletzungen *medizinisch* oder *psionisch* behandelt werden oder sich *regenerieren*.

Initiative und Verletzungen

Zu Beginn jeder Runde bestimmen die Kampfteilnehmer durch einen Initiativwurf, ob und wann sie handeln dürfen. Größere Gruppen von NSC sollten dabei von Ihnen einen Festwert erhalten, nur einzelne und wichtige NSC werden genau wie Charaktere behandelt.

Der Initiativwurf wird mit 1w durchgeführt, und der aktuelle Wert der Reaktion addiert (Charakterbogen: Spalte „Rea“ innerhalb der Beweglichkeitstabelle).

Dieser Wurf ist ein offener Wurf, also werden Zehner addiert und erneut gewürfelt, außer der Charakter besitzt die negative Fähigkeit „Schlechte Reflexe“. Weiterhin können Charaktere mit guten Reflexen oder Cyberimplantaten (Reflexverstärker) auch Würfergebnisse bis zu ihrer Stufe weiterwürfeln.

☞ Beispiel: Der Söldner Kurt Rassel (Beweglichkeit 16) verfügt über eine Reflexverstärkung der Stufe 2. Damit hat er, wenn er unbelastet ist, eine Reaktion von 11 (Bew/5 + 6 + Reflexstufe). Seine Initiative wird also mit 11 + 1w durchgeführt, wobei er 1er, 2er und 10er addieren und erneut würfeln kann.

Der erste Würfelwurf der Initiative ist gleichzeitig der entscheidende Wurf für die Verletzungsauswirkungen und wird (genau wie das endgültige Ergebnis = Initiative) auf dem Charakterbogen notiert. Unverletzte Kampfteilnehmer müssen diesen Wert nicht beachten.

Initiativwurf

REA + 1w	Initiative
= [1w]	Verletzungen

Der empfohlene Festwert für NSC ist REA + 6.

Kampfrundenüberblick												
Kampfrunde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Initiative	15	30										
Verletzungswurf	4	2										
Ausweichen:												

☞ Beispiel: Kurt würfelt mit 1w eine Vier. Dieser Wurf ist maßgebend für die Verletzungsauswirkungen, die Initiative beträgt jedoch 15 (11 + 4). In der nächsten Runde ergibt der erste Wurf eine Zwei (= Verletzungsauswirkungen), welche Kurt allerdings weiterwürfeln darf: Es fallen nun noch eine Null und eine Sieben, was insgesamt eine Initiative von 30 (11 + 2 + 10 + 7) ergibt. Die beiden Ergebnisse notiert sich Kurts Spieler auf seinem Charakterbogen (er kann sich die Werte auch merken, die Notation ist jedoch sicherer und transparenter).

Die Auswirkungen des Verletzungswurfes werden später in diesem Kapitel behandelt, gehen Sie für die weiteren Ausführungen erst einmal davon aus, daß unser imaginärer Kampfteilnehmer nicht verletzt ist.

Reihenfolge der Handlungen

Ermitteln Sie zuerst den Kampfteilnehmer mit der höchsten Initiative (Handlungsfähigkeit vorausgesetzt). Dieser Charakter (Spieler oder NSC) entscheidet zuerst, welche Handlung er *beginnen* möchte. Er kann auch entscheiden, abzuwarten, um auf Handlungen anderer Charaktere reagieren zu können (= *Abwartehandlung*). In jedem Fall kann er seine begonnene Aktion später jederzeit *abbrechen* (eine Unterbrechung ist nur in wenigen Fällen möglich).

Wichtig: Ein Kampfteilnehmer mit einer Abwartehandlung darf reagieren, wann er will und somit auch, wenn ein anderer Charakter eine neue Handlung beginnt. Bei einem Abbruch einer laufenden Aktion darf erst ein Initiativpunkt später auf die neue Aktion reagiert werden.

Sie ermitteln nun aufgrund vorgegebener Werte (z.B. Waffen-IP) oder Ihrer eigenen Schätzung (z.B. unvorhergesehene Situation) einen Zeitbedarf für die gewünschte Aktion. Diese Angabe wird in Initiativpunkten (IP) gemessen (z.B. Angriff mit Dolch: 18 IP). Konkret bedeutet dies, daß der Charakter seine Handlung nach dieser Frist mit einem Fertigkeitswurf abschließen wird, es gibt allerdings ein paar Ausnahmen (Parade). Ziehen Sie die benötigten IP von seiner Initiative ab und merken oder notieren Sie (oder der Spieler) sich diesen Wert.

Hat der erste Charakter so seine Handlung angegeben, wird die Initiative, beginnend mit dem höchsten Wert, abwärts angesagt (22, 21, 20, 19, ... usw.). Jeder Kampfteilnehmer gibt nun bei seiner Initiative, oder wenn er eine Aktion abgeschlossen hat, an, welche Handlung er ausführen möchte. Es ist also möglich, innerhalb einer Runde mehrere Aktionen auszuführen (bei einer hohen Initiative oder wenn die Handlungen kurze Zeitdauer haben). Die letzte Möglichkeit, eine neue Handlung anzusetzen, liegt bei einer Initiative von *Null*, im negativen Bereich werden Aktionen zwar zu Ende geführt, aber es können keine neuen Handlungen begonnen werden, dies ist erst in der nächsten Kampfrunde möglich. Handlungen mit einem hohen Zeitaufwand (IP) können im Extremfall über zwei oder noch mehr Runden gehen, da eine Handlung bis zu einer Initiative von -25 abgeschlossen sein muß! Ist dies nicht der Fall, werden die überzähligen Punkte für die nächste Runde aufgehoben.

Handlungen über mehrere Runden

Wird eine Handlung in einer neuen Runde weitergeführt, beginnt der Charakter diese automatisch bei einer Initiative von 30. Er muß in jedem Fall einen Initiativwurf für diese Runde durchführen, da er neue Aktionen nicht vor diesem Ergebnis beginnen darf. Ergibt dieser Initiativwurf ein höheres Ergebnis als 30, setzt er seine Handlung der letzten Runde von diesem Zeitpunkt an fort.

☞ Beispiel: Der Psioniker Toth-Al beginnt bei exakt 0 einen Zaubervorgang, welcher ihn jedoch 28 IP kostet. Sein Zauber ist somit bei -25 noch nicht abgeschlossen (es fehlen drei IP). In der nächsten Runde würfelt Toth-Al eine Initiative von 13 (er ist eben nicht der

Schnellste). Trotzdem beginnt er die Runde bei 30 und schließt seinen Zauber bei 27 mit einem Fertigkeitswurf ab. Seine nächste Handlung darf er aber erst bei 13 beginnen.

Einfache Regel: Sie können definieren, daß es die Untergrenze von -25 am Ende einer Runde nicht gibt und somit jede Handlung noch innerhalb dieser Runde abgeschlossen wird. Die meisten Handlungen benötigen sowieso weniger als 25 IP.

Gleichzeitige Handlungen

Kampfteilnehmer, welche gleichzeitig eine Handlung abschließen, handeln auch absolut synchron. Es ist also möglich, daß sich zwei Charaktere gleichzeitig treffen, verletzen oder sogar töten.

Einfache Regel: Da Synchronität von Ereignissen gelegentlich Unübersichtlichkeit nach sich zieht, können Sie festlegen, daß bei gleichzeitiger Handlung stets der Charakter mit dem höchsten Wert REA zuerst handelt (bei gleichem Wert wird ein Entscheidungswurf durchgeführt).

Zeitpunkt der Handlungen

Grundsätzlich gibt es drei unterschiedliche Handlungsarten.

1. Die Handlung findet nach dem Verstreichen der angegebenen IP statt (z.B. Nahkampfangriff). Diese Möglichkeit wird mit IP ZA (Zeitaufwand) gekennzeichnet.

2. Die Handlung findet sofort statt, danach muß der Charakter die angegebenen IP bis zur nächsten Handlung abwarten (z.B. Fernkampfangriff).

3. Die Handlung kann jederzeit innerhalb der aufgeführten IP ausgeführt werden, hierbei handelt es sich jedoch meistens um Reaktionshandlungen aufgrund gegnerischer Aktionen (z.B. Parade).

Außerdem kann es Handlungen geben, welche keinen FW erfordern, aber stets eine bestimmte IP-Zeit benötigen (z.B. das Öffnen einer Tür, das Laden einer Computerdatei).

Diese Unterschiede werden grundsätzlich nur in Kampf-/Aktionsphasen gemacht, wenn das Spiel also in Runden eingeteilt und jedesmal eine Initiative gewürfelt wird. In ruhigen Spielphasen oder, wenn zwar mit einer Rundeneinteilung aber ohne Initiative gespielt wird, kann davon ausgegangen werden, daß die Charaktere sich entweder nicht hetzen müssen oder sie stets eine Handlung pro Runde durchführen können. Wie immer entscheidet dann letztlich der Spielleiter über den Zeitbedarf einer Aktion (z.B. eine Runde, drei Runden, zehn Minuten etc.).

Einfache Regel 1: Sie können definieren, daß jede Handlung erst am Ende des IP-Zeitraums stattfindet.

Einfache Regel 2: Noch einfacher wird es, wenn alle Handlungen sofort stattfinden und danach die angegebene IP-Zeit verstreichen muß (*Fantasy ERPS* – System). Beide Verfahren sind schneller zu handhaben, aber leider etwas realitätsfremder.

Handlung nach IP-Zeit

Sämtliche Aktionen, welche in der realen Welt einen (relativ) hohen Zeitbedarf haben und erst nach Ausführung bestimmter Vorbereitungen durchführbar sind. Darunter fallen:

- Nahkampfangriffe
- Einsatz von Psi-Kräften
- Zielen

☞ Beispiel: Um einen Schwertschlag durchzuführen, muß ein Kämpfer sein Gewicht verlagern und Ausholbewegungen durchführen, die Aktion wird mit einem Treffer oder Fehlschlag *abgeschlossen*. Psi-Kräfte erfordern eine mentale Vorbereitung, welche sich dann in einem Entladen der Kräfte niederschlägt.

Handlung vor IP-Zeit

Sämtliche schnell durchführbaren Aktionen, welche aber eine gewisse *Aufladezeit* bzw. *Durchführungszeit* benötigen.

☞ Beispiel: Das Abfeuern einer bereits in der Hand befindlichen Feuerwaffe benötigt nur eine kurze Krümmung des Zeigefingers. Danach kommt es z.B. durch Rückstoßeffekte zu einer kleinen Verzögerung, bevor erneut geschossen werden kann.

Unter diese Kategorie fallen auch Handlungen, deren FW erst die IP-Zeit bestimmt.

☞ Beispiel: Das Nachladen einer Waffe erfordert einen Fertigkeitswurf. Je nach Erfolg dieses Wurfes, benötigt der Schütze mehr oder weniger Zeit.

- Abfeuern einer Schußwaffe
- Nachladen einer Schußwaffe
- Ziehen einer Waffe
- Laufen

Handlung während IP-Zeit

Dabei handelt es sich um Abwarte- oder Reaktionshandlungen, die jederzeit innerhalb des benötigten Zeitrahmens durchgeführt werden können. Es ist möglich, diesen Zeitrahmen über den Standardwert hinaus zu verlängern, falls eine Handlung noch nicht möglich ist. In jedem Fall müssen insgesamt die angegebenen IP verstreichen, bevor eine neue Handlung begonnen werden kann.

☞ Beispiel: Ein Charakter bereitet sich bei Initiative 26 auf eine Parade, welche aufgrund seiner Waffe 18 IP dauert, vor. Erfolgt der gegnerische Angriffswurf vor 26, ist eine Parade nicht möglich gewesen, zwischen 26 und 8 pariert der Verteidiger einen Angriff, muß dann bis Initiative 7 abwarten und kann eine neue Handlung beginnen. Der Charakter kann seine Parade auch beliebig lange ausdehnen (z.B. bis Ini 3), und darf danach jederzeit eine neue Handlung anfangen.

- Vollparade
- Abwehrwaffenparade

Einsatz der zweiten Hand

Normalerweise wird in den Regeln davon ausgegangen, daß ein Kampfteilnehmer nur *eine* Waffe führt, wobei es unerheblich ist, ob dies ein- oder zweihändig geschieht. Es ist jedoch möglich, daß ein Charakter eine zweite Waffe benutzt. Dabei kann es sich um eine Abwehrwaffe, eine Angriffswaffe oder eine zweite Fernkampf-Waffe handeln.

Jede Handlung der zweiten Hand (gleichzeitige Handlung der ersten Hand vorausgesetzt) wird mit der doppelten IP-Zeit gerechnet. Daneben gibt es Abzüge auf die FW beider Hände, welche unter *Beidhändigkeit* beschrieben werden. Der Charakter kann sich jeweils aussuchen, welche Hand die „erste“ Handlung durchführt.

☞ Beispiel: Ein Charakter mit Ini 25 greift mit dem Langschwert an (20 IP) und benutzt als Abwehrwaffe einen Schild (15 IP). Wird der Charakter über Ini 25 angegriffen, kann er außer *Ausweichen* nichts gegen den Angriff unternehmen. Ab Ini 25 verfügt er über die Parade des Langschwertes und die Möglichkeit eines Abwehrwurfes des Schildes. Mit Ini 5 schließt der Charakter seinen Angriff ab und beginnt, da noch in der positiven Ini, einen neuen Angriffsversuch, welcher bei Ini -15 beendet wird. Der Schild ist jedoch nur einmal in dieser Runde einsetzbar, da seine IP verdoppelt werden (=30) und bei Ini -5 keine neue Handlung begonnen werden kann. Selbstverständlich kann der Charakter nach Ini -5 noch abwehren, falls dies bis zu die-

sem Zeitpunkt noch nicht erfolgt ist (Verlängerung einer Handlung). Der Charakter könnte sich jedoch auch dazu entschließen, den Schild zweimal einzusetzen und nur einen Angriff bei Ini -15 durchzuführen (doppelte IP für Langschwert).

Angriff

Definitionen

Waffenwerte

Der **Waffenname** kennzeichnet den Typ der Waffe. Auf eine genauere Unterteilung wurde verzichtet, da davon ausgegangen werden kann, daß sich jede spezielle Waffe relativ exakt einem Typ zuordnen läßt. Es steht den Spielern frei, ihre Waffen genau zu benennen (wie „Johnson R800“ oder „Megatöt 1“). Eine ² hinter der Waffe kennzeichnet sie als zweihändig zu führen.

IP sind Initiativpunkte. Wenn bei einer Aktion oder Waffe ein Wert an IP angegeben wird, steht dies für den benötigten Zeitbedarf dieser Aktion oder des Waffeneinsatzes.

Der **MW bei Bew des Gegners** definiert den Zielbeweglichkeitsabhängigen Angriffsmindestwurf der Waffe.

Die **Reichweite** bei Fernkampf-Waffen gibt den waffenabhängigen Entfernungsmalus an. So hat z.B. eine leichte Pistole die Reichweite 1 bei 4 Metern, d.h. ab 4 Meter Entfernung des Ziels erhält der Schütze (mindestens) -1 auf seinen Wurf.

Bonus ist die Bonusangabe der Waffe, auf dem Charakterbogen kann hier der tatsächliche Wert eingetragen werden.

An ist die Kurzform für Angriffsstufe einer Nahkampf-Waffe (also der Fertigungsstufe außer bei Paradowaffen). Für Fernkampf-Waffen wird nur **Stufe** verwendet.

Pa steht für die Paradestufe einer Nahkampf-Waffe. Sie ergibt sich aus der jeweiligen Angriffsstufe. Nur bei Paradowaffen entspricht die Paradestufe der Fertigungsstufe und die Angriffsstufe ergibt sich aus der Paradestufe. Fernkampf-Waffen verfügen nicht über einen Paradowert.

Der **Schadenscode** einer Waffe besteht aus den beiden Komponenten **DW** (Durchschlagswurf) und **Wunde**.

Der **DW** einer Waffe wird in der Form $M \times N[w+X]$ angegeben. Dabei steht N für die Anzahl der Würfel, während X den Durchschlagsfaktor (**DF**) bestimmt. X kann negativ (schlechterer DF), null oder positiv (besserer DF) sein. M wird nur angegeben, wenn die Waffe *Mehrfachtreffer* anrichtet, also $M > 1$ ist. Der **SBO** eines Charakters wird auf den DW der meisten Nahkampf-Waffen oder des waffenlosen Kampfes addiert (Ausnahmen werden aufgeführt). Wird der DW einer Waffe modifiziert (z.B. durch den SBO), betrifft die Änderung stets alle Würfel. Die Angabe $\pm K[w \pm Y]$ bedeutet, daß die Anzahl der Würfel um $\pm K$ verändert wird, der DF jedes Würfels um $\pm Y$.

☞ Beispiel: Ein normales Langschwert hat einen DW von $4[w]$ (Komplett: $1 \times 4[w+0]$). Beträgt der SBO des kämpfenden Charakters $+1[w+1]$, liegt der neue DW bei $5[w+1]$. Eine Minigun (automatische Waffe) hat einen DW von $3 \times 6[w+2]$. Normalerweise verursacht diese Waffe also drei Treffer jeweils mit einem DW von $6[w+2]$.

Unter **Wunde** werden der verursachte Wundentyp (Nahkampf, Projektile, Energie) und der Regenerationswert der Wunde angegeben.

RW bei Nahkampf-Waffen steht für den maximalen Nahkampfbereich der Waffe. So hat ein Zweihandschwert den Wert 3, während ein Dolch nur über eine maximale RW von eins verfügt. Dieser Wert hat nichts mit der Reichweite von Fernkampf-Waffen gemeinsam.

BF definiert den Bruchfaktor einer Nahkampf-Waffe, wobei der erste Wert angibt, ab wann die Waffe aus der Hand geschlagen wird, während der zweite Wert die Zerstörung der Waffe bedeutet.

Unter **Munition** (Fernkampf-Waffen) wird die Anzahl der Patronen (oder Energiestöße) sowie die Nachladedauer für ein Magazin aufgeführt.

Last steht für das Gewicht und die Sperrigkeit der Waffe.

Unter **LP** können auf dem Charakterbogen die für diese Waffe erhaltenen LP eingetragen werden (aber bitte nicht doppelt vermerken, also sowohl auf dem Fertigkeitenbogen als auch Kampfdatenbogen).

Nahkampf-Waffen	IP	MW bei Bew des Gegners					Bonus	Stufe		Schaden		RW	BF		Last	LP
		12	13	14	15	16		An	Pa	DW	Wunde		1	2		

Fernkampf-Waffen	IP	Reichweite (= Malus ab angegebenen Metern)										Bonus	Stufe	Schaden		Munition		Last	LP	
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			10	DW	Wunde	Anzahl			Laden

Ausweichen

Jeder Charakter verfügt über einen Wert in **Ausweichen**, welcher sich aus seiner höchsten Nahkampffertigkeit ergibt. Da mit dem Erlernen einer Nahkampfwaffe ein grundlegendes Bewegungstraining verbunden ist, beträgt Ausweichen stets ein Drittel der höchsten Fertigungsstufe (auch Spezialisierung) im Nahkampfbereich (Bonus und Malus werden nicht beachtet, Fertigungsstufen von Parade Waffen sind erlaubt). Es wird mathematisch gerundet.

Fertigungsstufe	Ausweichen
1	0
2	1
3	1
4	1
5	2
6	2
7	2
8	3
9	3
10	3
11	4
12	4
...	...

Ausweichen kann einmal pro Runde als Parade gegen irgendeinen Angriff eingesetzt werden, der Wert darf nicht aufgeteilt werden. Dabei ist es unerheblich, wie viele Handlungen ein Charakter in dieser Runde durchführen kann, und was er gerade macht. Ausweichen ist natürlich nicht mehr möglich, wenn ein Charakter *bewußtlos*, *körperlich handlungs-* oder *bewegungsunfähig* ist.

Bonus, Malus, Spezialisierung

Die Spezialisierung einer Fertigkeit erhöht deren Fertigungsstufe mit allen daraus folgenden Konsequenzen. So ermittelt sich der Paradowert einer Angriffswaffe aus der erhöhten Stufe.

Mali werden immer auf FW der Waffe angerechnet, Paradowerte sind davon jedoch nicht betroffen.

Boni können beliebig auf Angriff oder Parade verteilt werden, ein doppelter Bonus darf aufgeteilt werden. Sämtliche Boni gelten natürlich nur für die laufende Handlung, sie können nicht „aufgehoben“ und später eingesetzt werden.

Alle folgenden Beispiele oder Regeln ignorieren diese drei Fälle vollständig, da sie sonst zu kompliziert würden.

Angriffsmindestwurf

Fernkampf

Der MW ist normalerweise 14. Bei unbeweglichen Zielen kann der MW auf 10 oder sogar 5 absinken. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter über die Höhe des Mindestwurfes.

☞ Beispiel: Wenn Sie ein gefesselt oder schlafendes Opfer erschießen (was Sie hoffentlich unterlassen), beträgt der MW eine 5. Bei einem wegkriechenden Opfer (welches Sie sieht) liegt der MW bei 10.

Nahkampf

Der MW liegt je nach benutzter Waffe und BEW des Opfers zwischen 12 und 16. Auch hier kann der MW bis auf 5 sinken, wenn das Opfer wehrlos ist. Für jede Nahkampfwaffe wird unter „MW bei Bew des Gegners“ angegeben, ab welcher Bew des Gegners Sie welchen MW haben.

Nahkampfwaffen	MW bei Bew des Gegners				
	12	13	14	15	16
Langschwert	-6	2	10	16	24
Zweihandschwert ²	-12	-4	4	11	19
Laserschwert	-2	6	13	19	27

☞ Beispiel: Mit einem Langschwert haben Sie einen MW von 15, wenn der Gegner über eine BEW von 16 bis 23 verfügt.

Wird der niedrigste BEW-Wert (für MW 12) unterschritten, liegt der MW bei 11.

Einfache Regel: Der MW für Nahkampfangriffe liegt standardmäßig ebenfalls bei 14.

Angriffsmodifikationen

Bevor ein Charakter seinen Angriffswurf (s.u.) durchführt, werden Boni oder Mali auf seinen Wurf bekanntgegeben. Sämtliche Modifikationen betreffen den Angriffswurf, nicht den Mindestwurf. Die folgenden Abschnitte sollen nicht sklavisch beachtet werden, sie dienen nur als grobe Richtlinie und Hilfestellung. Definieren Sie Modifikationen je nach Situation. Mit der Zeit werden Sie erfahren genug sein, um Ihren Spielern realistische Werte anzusagen.

Größe des Ziels

Fernkampf und Nahkampf

Ziele in Menschengröße geben keine Modifikation. Kleinere Ziele geben Abzüge, größere Ziele Boni auf den Wurf. Entscheiden Sie je nach Situation. Als Faustregel gilt: Pro Größens Halbierung -2, pro Verdoppelung +2 auf den Angriffswurf.

☞ Beispiel: Der Angriff auf einen Hasen würde ca. mit -12 durchgeführt, während der Angriff auf einen Elefanten etwa +6 bringen würde.

Gezielte Treffer

Fernkampf und Nahkampf

Möchte der Angreifer eine bestimmte Trefferzone (z.B. den Kopf) seines Opfers treffen, erhält er Abzüge auf seinen Wurf.

Es gilt die folgende Tabelle, die auch auf dem Kampfdatenbogen zu finden ist. Gilt der gezielte Treffer nur einer groben Trefferzone (z.B. *Arm rechts*), gilt die vordere Modifikation (z.B. -4). Wird die Trefferzone exakt spezifiziert (z.B. *Hand des rechten Arms*), gilt der jeweilige Wert neben der Trefferzone (z.B. -10).

Trefferzonen und gezielte Treffer								
	1	2,3	4,5	6,8	7,9			
1 Kopf	-6	Mitte -12	Hals -10	Stirn -8	Seite -8	Seite -8		
2 Bein links	-4	Knie -10	Fuß -10	Hüfte -8	Unters. -6	Obers. -6		
3 Bein rechts	-4	Knie -10	Fuß -10	Hüfte -8	Unters. -6	Obers. -6		
4 Arm links	-4	Ellbogen -10	Hand -10	Schulter -8	Unterarm -6	Oberarm -6		
5 Arm rechts	-4	Ellbogen -10	Hand -10	Schulter -8	Unterarm -6	Oberarm -6		
6-9 Rumpf	-4	Organe -10	Bauch -8	Bauch -8	Seite -6	Seite -6		

Der Malus für gezielte Treffer wird reduziert, wenn der Angriffsmindestwurf unterhalb des normalen Bereichs liegt (also MW 10 oder 5 für wehrlose Opfer). Liegt der MW bei 10, beträgt der Malus nur noch $\frac{2}{3}$ des Standardwertes (z.B. Kopf -4), bei einem MW von 5 sogar nur $\frac{1}{3}$ des Standards (Kopf -2).

Zielbewegung

Fernkampf

Ein sich schnell bewegendes Ziel ist schwerer zu treffen als ein langsames oder nahezu unbewegtes Ziel. Pro m/s Geschwindigkeit des Ziels gibt es einen Abzug von eins. Die Geschwindigkeit läßt sich aus der aktuellen SCH des Ziels errechnen, indem diese durch fünf geteilt wird.

☞ Beispiel: Ein Charakter mit SCH 40 läuft seine maximale Schnelligkeit, also 40 Meter pro Runde. Da eine Runde 5 Sekunden entspricht, hat er eine durchschnittliche Geschwindigkeit von 8 m/s. Fernkampfangriffe gegen ihn erhalten also -8.

Dieser Malus wird je nach Winkel zwischen Schütze und Ziel modifiziert. Erfolgt die Bewegung des Ziels senkrecht zum Schützen, wird der Malus halbiert (z.B. Ziel rennt auf Schütze zu). Bei einer waagrecht Bewegung wird der Malus nicht verändert, dazwischen liegende Winkel erfordern zu beiden Extremen relative Modifikationen.

Eigenbewegung

Fernkampf

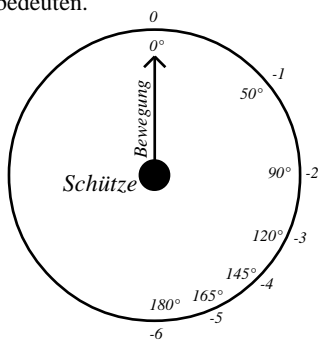
Eine Eigenbewegung des Schützen führt zu Abzügen auf den Angriffswurf. Dieser Malus hängt von der Waffe sowie der Geschwindigkeit und Art der Bewegung des Schützen ab.

Stellen Sie fest, mit wieviel Prozent seiner Maximalgeschwindigkeit der Schütze läuft, teilen diesen Prozentsatz durch zehn und erhalten so den Malus. Außerdem wird die aktuelle Geschwindigkeit des Schützen um 20% verringert, da ihn der Waffeneinsatz bei seiner Bewegung behindert.

☞ Beispiel: Ein Charakter läuft mit SCH 30, was 70% seiner Maximalgeschwindigkeit von SCH 43 entspricht. Er erhält -7 auf seinen Angriffswurf und seine Schnelligkeit von 30 wird um 20% auf 24 verringert. Bitte beachten Sie, daß zuerst der Malus errechnet und dann die Geschwindigkeit erniedrigt wird.

Wenn der Schütze ausweicht oder in unwegsamem Gelände unterwegs ist, wird der Malus mindestens um zwei erhöht. Entscheiden Sie je nach Situation.

Der Winkel zwischen Laufbewegung und Ziel gewährt ebenfalls einen Malus. Bewegt sich der Schütze geradlinig auf sein Ziel zu, gibt es keinen Abzug, während Angriffe zur Seite -2 und nach hinten -6 bedeuten.



Einhändige Fernkampfwaffen, welche beidhändig gehalten werden, unterliegen keinem weiteren Malus. Werden sie einhändig gehalten, gilt ein Abzug von eins. Beidhändige Waffen erhalten eine Modifikation von -3. Dieser Malus kann für einige Waffen noch höher, bzw. der Einsatz in der Bewegung gänzlich unmöglich sein.

Entfernung Fernkampf

Ein Fernkampfangriff wird schwieriger, je weiter das Ziel entfernt ist. Für jede Fernkampfwaffe wird unter *Reichweite* angegeben, ab welcher Entfernung in Metern der Schütze welchen Abzug auf den Schuß erhält.

Reichweite (= Malus ab angegebenen Metern)										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-	10	15	20	25	30	34	38	42	45	48
3	20	30	40	48	56	64	70	76	82	88

☞ Beispiel: Hat eine Waffe für RW 2 die Entfernungangabe 15 (Meter), so erhält der Schütze ab 15 Meter einen Malus von zwei. Ab 20 Meter gibt es -3, ab 25 Meter -4 usw.

Wird unter RW 0 ein Wert angegeben (z.B. 3 Meter), bestimmt dies die *Mindestentfernung* zum Ziel. Ein Waffeneinsatz gegen nähere Ziele ist dann nicht erlaubt. Dies simuliert eventuelle Ausrichtungs- oder Längenprobleme schwerer Waffen.

Pro RW 10 erhalten Waffen -1 auf ihren DF, außer es handelt sich um spezielle Munition (Selbstbeschleunigend, Scharfschützengewehre etc.).

Reichweite Nahkampf

Die Regel für Reichweite von Nahkampfwaffen ist **komplex** und sollte anfangs nicht benutzt werden.

Zu Beginn eines Nahkampfes haben zwei Kampfteilnehmer einen Abstand, der sich aus der höchsten RW der beiden Nahkampfwaffen ergibt. Sollte einer der beiden Kämpfer überrascht worden sein, darf der Angreifer den Abstand jedoch beliebig zwischen beiden Werten wählen.

☞ Beispiel: Ein Kämpfer mit Bihänder (RW 3) kämpft gegen einen Dolchträger (RW 1). Der Abstand beider Kämpfer beträgt somit 3, der höchsten RW beider Waffen. Greift der Dolchkämpfer überraschend an, kann er jeden Abstand zwischen 1 und 3 angeben, wird aber normalerweise Abstand 1 wählen.

Ermitteln Sie die Differenz der beiden RW zum aktuellen Abstand. Bei einer 0 erhält der Kämpfer keinen Malus, bei 1 greift er mit -1, bei 2 mit -3, bei 3 mit -6, bei 4 mit -10 usw. an.

Differenz RW zu Abstand	Malus
1	-1
2	-3
3	-6
4	-10
...	...

☞ Beispiel: Der Abstand des obigen Kampfes war 3, womit der Bihänderkämpfer (RW 3 - 3 = 0) ohne Nachteile angreifen kann, während der Dolchträger -3 auf seine Angriffe erhält (3 - RW 1 = 2). Umgekehrt würde es aussehen, wenn der Abstand 1 betragen würde (Bihänder -3, Dolch 0). Jeweils einen Abzug von 1 würde der Abstand 2 bedeuten (beide Differenzen sind 1).

Natürlich ist es möglich, den Abstand während eines Kampfes zu verringern oder zu erhöhen, was jedoch IP kostet. Auf Kosten von 10 IP kann der Abstand um einen Punkt verändert werden. Diese 10 IP werden auf die gerade laufende Handlung addiert, d.h. es ist möglich, in dieser Zeit zu parieren oder auszuweichen, falls die laufende Aktion dies gestattet.

Es ist nicht erlaubt, den Abstand freiwillig unter (bzw. über) die eigene RW zu verändern, wenn die gegnerische RW höher (bzw. niedriger) als die eigene ist. Anders ausgedrückt darf der Abstand stets nur zwischen den beiden RW-Werten der Kämpfer liegen.

☞ Beispiel: Der Dolchkämpfer hat sich auf Abstand 1 genähert. Er darf jetzt nicht auf Abstand 0 übergehen, da dies für den Bihänderkämpfer bereits -10, für ihn aber nur -1 bedeuten würde. Umgekehrt darf der Bihänderkämpfer den Abstand nicht auf 4 ausdehnen. Damit wird verhindert, daß ein Kämpfer einen kleinen Nachteil in Kauf nimmt, den Gegner aber überproportional benachteiligt.

Zurückziehen

Ein Nahkämpfer darf sich aus dem Nahkampf zurückziehen, falls der Abstand der höchsten RW entspricht. Diese Aktion kostet 10 IP, während dieser Zeit darf er nicht vollparieren. Danach entscheidet ein Laufduell (falls gewünscht), ob sich der Kampfteilnehmer aus der Reichweite seines Gegners entfernen kann.

Ausweichen und Parade Fernkampf und Nahkampf

Der Verteidiger bzw. das Ziel kann vor dem Angriff negative Modifikationen auf den Angriff bekanntgeben, welche sich aus seinen Fähigkeiten und seiner Bewaffnung ergeben. Um parieren oder ausweichen zu können, muß sich das Opfer des Angriffs bewußt sein.

Ausweichen (s. entsprechenden Abschnitt) kann dabei sowohl gegen Fern- als auch Nahkampf eingesetzt werden. Paraden sind nur gegen Nahkampfangriffe möglich (es gibt Ausnahmen wie *Laserschwert*). Der Wert in *Ausweichen* darf einmal pro Runde, unabhängig von Initiative und Anzahl der Handlungen als Malus auf einen gegnerischen Angriffswurf definiert werden. Notieren Sie sich die Verwendung des Wertes auf dem Kampfdatenblatt unter *Kampfrundenüberblick*.

Kampfrundenüberblick												
Kampfrunde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Initiative	15	18	14	22	19							
Verletzungswurf	4	7	3	0	8							
Ausweichen:	3	x	x	x	x							

Eine Parade mit einer Nahkampfwaffe oder mit waffenlosem Kampf ist nur möglich, wenn der Verteidiger die Waffe gerade benutzt. Führt er andere Handlungen durch (Psi, Nachladen, Waffe ziehen etc.) oder ist noch gar nicht an der Reihe, kann er die Waffe nicht zur Parade nutzen.

☞ Beispiel: Ein Charakter hat eine Initiative von 16. Das Ziehen seiner Waffe kostet ihn 5 IP, er kann somit ab IP 11 die Waffe zur Parade benutzen. Davor kann er einem Nahkampfangriff höchstens *ausweichen*.

Waffenparaden und *Ausweichen* können addiert werden.

Rückstoß

Fernkampf

Weitere Schüsse einer **Feuerwaffe** (nicht Energiewaffe) unterliegen einem Rückstoßmodifikator. Dieser liegt bei

- 0 wenn einhändige Schußwaffen beidhändig geführt werden
- 1 für einhändige Schußwaffen
- 2 für leichte zweihändige Schußwaffen
- 3 für leichte zweihändige Schußwaffen im Automatikbetrieb und für schwere zweihändige Schußwaffen
- 4 für schwere zweihändige Schußwaffen im Automatikbetrieb (nicht Flammenwerfer)

Spezielle Vorrichtungen können diese Abzüge ausgleichen oder mindern.

Boni durch Technik

Fernkampf

Es gibt Implantate oder Zusatzgeräte, welche die Trefferchancen erhöhen (z.B. Zielerfasser). Energiewaffen, welche Strahlen einsetzen, erhalten generell +1 auf den Angriffswurf, bezahlen diesen Vorteil allerdings mit einer geringeren Reichweite und Schußkapazität.

Sonstige Abzüge oder Boni

Hierbei kann es sich um Verletzungsauswirkungen, Sichtmodifikationen (z.B. Dunkelheit), bessere Kampfpositionen (z.B. Angriff von oben) oder ähnliches handeln.

Deckung

Definieren Sie, welche Körperzonen gedeckt sind. Da mit dem Angriffswurf (s.u.) die Trefferzone ermittelt wird, kann leicht festgestellt werden, ob Deckung oder Charakter getroffen wurden. Derartige „Glückstreffer“ können durch Ansage eines gezielten Treffers vermieden werden.

Angriffswurf

Der Angriffswurf in *Space ERPS* ist ein Fertigkeitwurf der entsprechenden Waffenfertigkeit incl. aller sonstiger Modifikationen. Es handelt sich um einen kombinierten Treffer-/Zonenwurf, d.h. es wird sowohl ermittelt ob als auch wo ein Treffer erzielt wurde.

Angriffs-/Zonenwurf:

Fertigkeit + 2w + Modifikationen gegen Angriffsmindestwurf

Erreicht der Angriffswurf den Mindestwurf, wurde ein Treffer erzielt. Dieser Treffer kann nun höchstens noch durch eine Vollparade (s.u.) vermieden werden. Merken oder notieren Sie sich bitte zusätzlich das Ergebnis des Angriffswurfes ohne jegliche Modifikationen (also nur Fertigkeit + 2w).

Die Bestimmung der Trefferzone ergibt sich aus den endgültig oben liegenden Zahlen des Fertigkeitwurfes. Da Zehner (bzw. Nullen) stets weitergewürfelt werden, gibt es 81 mögliche Ergebnisse zwischen 11 und 99.

Um die exakte Trefferzone zweifelsfrei bestimmen zu können, müssen Sie zwei verschiedenfarbige Würfel verwenden. Vor dem Wurf sagen Sie an, welcher der beiden Würfel die vordere Stelle der Trefferzone angibt.

Anmerkung: Sie sollten diese Angabe einmal vornehmen und dann stets beibehalten. Bewährt hat sich die Einteilung in „dunkel“ und „hellen“ Würfel, wobei „dunkel“ die vordere Stelle anzeigt.

Die vordere Ziffer der Trefferzone gibt die Grobeinteilung, die hintere die Feineinteilung an. So trifft ein Angriffswurf von 1;X stets den Kopf, eine 1;3 bedeutet dabei den Hals.

Trefferzonen						
	1	2,3	4,5	6,8	7,9	
1 Kopf	Mitte	Hals	Stirn	Seite	Seite	
2 Bein links	Knie	Fuß	Hüfte	Unters.	Obers.	
3 Bein rechts	Knie	Fuß	Hüfte	Unters.	Obers.	
4 Arm links	Ellbogen	Hand	Schulter	Unterarm	Oberarm	
5 Arm rechts	Ellbogen	Hand	Schulter	Unterarm	Oberarm	
6-9 Rumpf	Organe	Brust	Bauch	Seite	Seite	

☞ Beispiel: Der Angriffswurf ergibt (nach Würfeln getrennt) eine 10 mit folgender 4 (vorderer Würfel) und eine 8. Das Ergebnis von 22 sollte für einen Treffer ausreichen (hängt von der Fertigkeit und Abzügen ab). Die Trefferzone ist 4;8, was dem linken Unterarm entspricht.

Bei gezielten Treffern ignorieren Sie die erwürfelte Trefferzone, außer es handelt sich um ein „grobes“ Zielen. Wurde nur die Grobeinteilung vorgenommen (z.B. rechtes Bein), definiert der zweite Würfel die Feineinteilung (z.B. Fuß).

☞ Beispiel: Der obige Angriffswurf (10+4;8) war ein gezielter Angriff gegen den Kopf. Die 4 wird ignoriert, der Treffer wird bei 1;8 (Kopf; Seite) erzielt.

Anmerkung: Das kombinierte Verfahren der Angriffs-/Zonenbestimmung bietet einige Vorteile. So ist es schwieriger, verletzliche Zonen (wie den Kopf) zu treffen, da das dazu benötigte Ergebnis wahrscheinlich einen niedrigen Gesamtwurf voraussetzt (z.B. 1;4 = 5). Die Trefferzone 1;1 (Kopf; Mitte) ist sogar nur zu treffen, wenn mindestens eine Zehn vorher gewürfelt wurde, da eine 1;1 ansonsten einen Patzer bedeutet. Erfahrene Kämpfer treffen also häufiger kritische Regionen, sofern sie nicht sogar einen gezielten Angriff versuchen.

Kritische Mißerfolge

Fernkampf

Bei Fernkampfangriffen zählt normalerweise nur ein Patzer als kritischer Mißerfolg (bei einigen Waffen kann es eine höhere Patzerchance geben). In diesem Fall definiert der Spielleiter die Folgen. Es kann sich z.B. um Ladehemmungen, Waffenüberhitzungen oder einen Querschläger handeln, der einen befreundeten Charakter trifft. Entscheiden Sie je nach Situation und Waffe.

Nahkampf

Sie können die Auswirkungen aufgrund kritischer Mißerfolge selbst definieren und der jeweiligen Situation anpassen oder die folgende Tabelle verwenden (oder sich daran orientieren). Bestimmen Sie zunächst die Anzahl der Mißerfolge (einfach kritischer Mißerfolge = zwei Mißerfolge usw.). Dieser Wert gibt die Mißerfolgskategorie der unteren Tabelle an. Der vordere Trefferwürfel bestimmt dann die Auswirkungen (je niedriger desto schlimmer), bei einer 1;1 sind die Folgen sogar noch gravierender.

Mißerfolgskategorie				Auswirkungen	
1	2	3	4		
4...9	6...9	8...9	5	IP aktionsunfähig	
3	5	7	Entwaffnet 10%, 5 IP aktionsunfähig, Parade -1		
2	4	6	Entwaffnet 20%, 10 IP aktionsunfähig, Parade -1		
1;1	1	3	5	Entwaffnet 30%, 15 IP aktionsunfähig, Parade -2	
		2	4	Entwaffnet 40%, 20 IP aktionsunfähig, Parade -2	
1;1	1	3	5	Entwaffnet 50%, 20 IP handlungsunfähig	
			2	Entwaffnet 60%, 30 IP handlungsunfähig	
		1;1	1	Entwaffnet 80%, diese und eine Runde handlungsunfähig	
		1;1		Entwaffnet, diese und zwei Runden handlungsunfähig	

Kritische Erfolge

Pro kritischen Erfolg hat der Angreifer die Wahl zwischen drei Möglichkeiten:

1) Der Durchschlagswurf (DW) darf mit zwei Würfeln mehr vorgenommen werden.

2) Der Durchschlagsfaktor (DF) der Waffe wird um 2 erhöht. Eine Kombination von 1) und 2) ist erlaubt: Der Charakter darf auch eine zusätzliche DW wählen und den DF um eins erhöhen.

3) (Nur Nahkampf) Der Verteidiger erhält insgesamt -10 auf seine eventuell noch auszuführenden Paradowürfe. Der Malus kann beliebig verteilt werden, falls der Verteidiger mehrfach parieren kann (also z.B. -7 und -3).

Auch NSC des Spielleiters haben diese Entscheidungsfreiheit. Bei NSC als Begleiter der Spieler kann die Entscheidung von den Spielern gefällt werden, wenn der Spielleiter dem zustimmt. Es versteht sich von selbst, daß vor einer Vollparade oder dem Durchschlagswurf entschieden werden muß, welches Verfahren angewandt wird.

Vollparade

Nahkampf

Wurde ein Treffer erzielt, kann der Verteidiger vollparieren, sofern er dies rechtzeitig vor dem Angriffswurf des Gegners bekanntgegeben hat. Eine Vollparade kostet die gleichen IP wie ein Angriff, kann aber jederzeit innerhalb dieses Zeitraumes durchgeführt werden.

☞ Beispiel: Ein Charakter hat eine Initiative von 21, während sein Gegner eine 35 vorweisen kann. Beide kämpfen mit Langschwertern (20 IP). Wenn beide angreifen, schlägt der Gegner stets früher zu als der Charakter (15 zu 1 und -5 zu -19). Es kann also passieren, daß der Charakter getroffen wird und seine Angriffe nicht durchführen kann. Aus diesem Grund macht er jeweils eine Vollparade seiner Waffe. Die erste Vollparade wird bei 15 durchgeführt, die komplette Handlung dauert trotzdem von 21 bis 1. Die zweite Vollparade wird bei -5 durchgeführt, dauert aber bis -19 an.

Bei einer Vollparade würfelt der Verteidiger einen FW mit seiner Waffe (also Fertigungsstufe + 2w). Der MW ist das Angriffsergebnis ohne jegliche Modifikationen (außer bei kritischen Angriffen, s.o.). Erreicht der Verteidiger dieses Ergebnis, wurde der Schlag pariert.

Mehrere Vollparaden werden einzeln durchgeführt. Auch Paraden von Abwehrwaffen gelten als Vollparade. Ein Lernwurf ist erlaubt.

Durchschlagswurf

Mit einem Durchschlagswurf wird bestimmt, ob ein Treffer eine eventuell vorhandene Rüstung des Ziels durchschlägt. Dabei wird für jede Rüstung (falls mehrere vorhanden) ein neuer DW durchgeführt, wobei nur Würfel, welche die vorherigen Rüstungen durchschlagen haben, zur Anwendung gelangen.

Der Durchschlagswurf in *Space ERPS* hat die Form $N[w+X]$, wobei N die Anzahl der Würfel und X den Durchschlagsfaktor (DF) der Waffe angibt. X kann sowohl positiv als auch null oder negativ sein.

Jeder Würfel des DW zählt einzeln, d.h. das jeweilige Wurfresultat wird um den DF modifiziert und anschließend mit der Schutzstufe der Rüstung verglichen. Benutzen Sie immer den zum Waffentyp passenden Schutztyp, also entweder Nahkampf, Projektile oder Energie.

Übertrifft das Wurfresultat den Rüstungswert, geht der Würfel „durch“, ansonsten bleibt der Würfel an der Rüstung „hängen“. Dabei zählen Wurfresultate unter 1 auch gegen Ungerüstete nicht als erfolgreich, da sie die „Schutzstufe 0“ nicht übertroffen haben.

☞ Beispiel: Ein Angreifer trifft mit einer Pistole (Typ: P), die $4[w-1]$ Schaden anrichtet. Das Opfer hat eine Schutzkleidung (Typ: P) der Stufe 4. Der Durchschlagswurf wird nun mit vier einzelnen w, jeder um eins erniedrigt, durchgeführt. Die Ergebnisse sind 7, 2, 4 und 9. Zwei dieser Würfe haben die Schutzstufe übertroffen und richten Schaden an.

Komplexe Regel: Entspricht ein Wurfresultat genau der Schutzstufe, bleibt der Würfel zwar an der Rüstung hängen, jedoch wird die Rüstungsstufe an dieser Stelle um einen Punkt reduziert. Die Reduktion erfolgt erst nach Beendigung des Durchschlagswurfes und die Rüstungsstufe sinkt nicht unter null. Da diese Regel einen erhöhten Verwaltungsaufwand erfordert, sollte sie nur von erfahrenen Spielern eingesetzt werden.

Der Durchschlagswurf wird nicht durchgeführt, wenn die Schutzstufe der Rüstung zu gering ist (wenn also alle DW automatisch erfolgreich sind).

In diesem Fall kann die Anzahl der Schadenswürfel sogar noch erhöht werden. Für jeweils zwei Punkte, welche der Durchschlagsfaktor die Schutzstufe übertrifft, wird ein Schadenswürfel (SW) addiert.

Anmerkung: Waffen mit schwerem Kaliber (also hohem DF) richten gegen Ungerüstete eben mehr Schaden an.

☞ Beispiel: Ein Charakter ohne Schutzkleidung (RS 0) wird mit einer $4[w+2]$ Waffe getroffen. Sie richtet einen [w] Schaden mehr an, also insgesamt $5[w]$. Bei einer $4[w+4]$ Waffe würden sogar $6[w]$ Schaden angerichtet. Hätte der Charakter immerhin eine Schutzstufe von eins, müßte für einen [w] Zusatzschaden der Durchschlagsfaktor schon +3, für zwei [w] sogar +5 sein.

Schadenswürfel

Die Anzahl der DW, die letztendlich alle Rüstungen durchschlagen haben, werden jetzt als sogenannte **Schadenswürfel (SW)** bezeichnet. Aus diesem Wert ergeben sich nun **Blutungen, kritische Treffer, Wunden** und **Auswirkungen**.

Schadenswürfel (SW)

SW = durchgegangene DW

Blutung

Ein Treffer wird normalerweise eine Blutung verursachen. Blutungen können bei hoher Blutungsgröße oder mehreren Blutungen zum Tod des Charakters führen, wenn sie nicht gestillt werden oder von allein nachlassen.

Die Blutungsgröße eines Treffers entspricht der Anzahl der SW. Dieser Wert wird um eins verringert, falls es sich um eine Wunde des Typs E (Energiewaffen) handelt. *Bluter* müssen den Wert standardmäßig um zwei erhöhen, während Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit *Keine Blutung* ihn um zwei erniedrigen. Bestimmte kritische Treffer (s.u.) verändern die Blutungsgröße ebenfalls. Eine Blutung von null oder weniger wird nicht notiert.

Blutung	
Blutungsgröße	= SW
Energiewunde	-1
„Keine Blutung“	-2
„Bluter“	+2
Kritische Treffer	s.u.

Auswirkungen einer Blutung

Jede Minute (12 Kampfrunden) nach Erhalt der Blutung muß der Charakter ermitteln, ob die Blutung Schaden verursacht oder von allein nachläßt. Dabei richten hohe Blutungen durchschnittlich mehr Schaden an und reduzieren sich äußerst langsam auf erträgliche Größen. Prinzipiell gilt, daß eine 5er Blutung einen normalen Menschen umbringen wird, wenn sie nicht medizinisch behandelt wird.

Es gibt zwei Verfahren zur Blutungsbestimmung, welche voll kompatibel sind

und bei Bedarf eingesetzt werden können. Das erste Verfahren ermittelt den Schaden einer Blutung durch einen Würfelwurf. Das zweite Verfahren arbeitet mit Festwerten und sollte vor allem bei NSC angewandt werden. Das Würfelverfahren ist durchschnittlich etwas günstiger für einen Charakter, kann aber bei extremen Pech deutlich schlechtere Ergebnisse liefern. Es ist für Spieler erlaubt, jederzeit das Verfahren für ihre Charaktere zu ändern.

Würfelverfahren

Nach einer Minute wird pro Blutung *einzel*n mit 1w gewürfelt. Die Blutung verursacht einen Schadenspunkt (×) in der Konstitutionszeile, wenn der Wurf die Blutungsgröße nicht übertrifft. Sollte der Wurf jedoch eine Zehn erreichen, wird die Blutung um einen Punkt reduziert. Jede weitere Zehn des Wurfes reduziert die Blutung erneut. Eine Blutung unter 1 wird als gestillt gestrichen.

☞ Beispiel: Ein Charakter hat eine 4er Blutung. Er würfelt nach einer Minute mit 1w eine 2. Die Blutung verursacht einen Schadenspunkt. Der nächste Wurf ist eine 7, es passiert also nichts. Danach hat er Glück und würfelt eine 14, was die Blutung auf drei reduziert. Danach fallen eine 6, eine 2 (=Schaden), eine 9, eine 3 (=Schaden) und eine 4. Der nächste Wurf ist eine 28, was die Blutung um *zwei* Punkte auf eine 1er Blutung reduziert. Jetzt wird Schaden nur noch bei einer 1 angerichtet, während eine 10 genügt, um die Blutung versiegen zu lassen.

Blutung	Wurf mit 1w	
Schaden bei	Verringerung um eins	
1	1	pro 10
2	1...2	pro 10
3	1...3	pro 10
4	1...4	pro 10
5	1...5	pro 10
6	1...6	pro 10
...

Festwertverfahren

Bei diesem Verfahren vergehen stets exakt 10 Minuten, bevor sich eine Blutung um einen Punkt reduziert. Innerhalb dieser Zeit wird Schaden in Höhe der Blutungsgröße angerichtet. Eine Blutung richtet also immer Gesamtschaden in Höhe aller Blutungsgrößen bis zu ihrer Stufe an (entspricht also dem LP-Lernprinzip).

Blut.	Schaden in 10 Minuten	Gesamt
1	1	1
2	2	3
3	3	6
4	4	10
5	5	15
...

☞ Beispiel (Kombination der Verfahren): Ein Charakter mit Konstitution 13 hat eine 5er Blutung. Eine Behandlung ist nicht möglich, d.h. nach dem Festwertverfahren wird der Charakter sterben, da eine 5er Blutung 15 Schadenspunkte auf Konstitution (nur 13!) verursacht. Lassen Sie ihn auf jeden Fall würfeln. Der Spieler hat Glück: Er erhält nur zwei Schadenspunkte, bevor die Blutung auf 4 reduziert wird. Jetzt könnte er zum Festwertverfahren übergehen und würde überleben (sofern er nicht weiteren Konstitutionsschaden erhält). Selbstverständlich kann er auch weiter würfeln., riskiert aber, daß er mehr als 4 Schadenspunkte durch die 4er Blutung erhält.

Hat ein Charakter angefangen zu würfeln, kann er trotzdem jederzeit zum Festwertverfahren übergehen. Bis dahin angerichteter Schaden bleibt natürlich erhalten.

Notation

Notieren Sie Schaden durch Blutungen in der Tabelle *Verletzungsauswirkungen* unter der Zeile *Konstitution*. Dabei beginnen Sie die Kästchen von hinten nach vorne auszufüllen, um nicht mit „weiterlaufendem“ Schaden zu kollidieren. Sie sollten Blutungsschaden der Deutlichkeit halber als Kreis (o) und nicht wie üblich als Kreuz (×) markieren.

Sollte die komplette Konstitutionszeile markiert sein, stirbt der Charakter durch den hohen Blutverlust.

Verletzungsauswirkungen												
Konstitution	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
17	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o

Behandlung

Die Behandlung einer Blutung dauert 6 Kampfrunden (halbe Minute). Während der Behandlungsdauer wird für die behandelte Blutung kein Wurf durchgeführt. Anschließend wird ein FW: *Erste Hilfe* (AF oder *Medizinspezialisierung*) durchgeführt. Bei der Behandlung Außerirdischer wird allerdings ein FW: *Xenomedizin* durchgeführt.

Für den FW wird kein fester MW angegeben, da die Höhe des Wurfes den Erfolg der Behandlung bestimmt. Ein Lernwurf wird dann gegen den höchsten erreichten bzw. nötigen MW durchgeführt.

Der „MW“ ist 10 + 2 × Blutungsreduktion, d.h. bei Erreichen einer 14 wird eine Blutung um zwei reduziert, egal wie groß die eigentliche Blutung ist. Schafft es der Mediziner, bei einer Komplettblutungsstillung kritische Erfolge zu erzielen, verringert dies die Chance, daß die Blutung erneut aufbricht. Notieren Sie dies unter „Bemerkungen“.

Erreichter MW	Blutungsreduktion
12	1
14	2
16	3
18	4
20	5
...	...

☞ Beispiel: Ein Arzt (*Erste Hilfe* 11) behandelt eine 5er Blutung und würfelt eine 8. Das Ergebnis von 19 reicht nicht ganz aus, die Blutung wird nur auf den Wert 1 reduziert, was aber möglicherweise ausreicht, den Verletzten zu retten. Der anschließende Lernwurf wird gegen einen MW von 18 durchgeführt. Bei der Behandlung einer 2er Blutung würfelt der Arzt eine 17 (=28). Den Lernwurf darf er jedoch nur gegen den MW 14 für 2er Blutungen durchführen. Der kritische Erfolg verringert die Chance, daß die Blutung erneut aufbricht.

Wird ein Außerirdischer mit *Erste Hilfe* behandelt, erhält der Mediziner einen Malus von fünf auf seinen Fertigkeitwurf. Bluter werden generell mit -2 behandelt. Übersteigt der Behandlungstechlevel (BTL) der Ausrüstung die Blutungsgröße, erhält der Arzt +2 auf seinen FW.

Fertigkeitwurf Blutungen stillen	
Außerirdischer wird nicht mit <i>Xenomedizin</i> behandelt	-5
Behandlung eines Bluters	-2
BTL größer als Blutungsgröße	+2

Innere Blutung

Eine innere Blutung kann nur durch die Fertigkeit *Allgemeinmedizin* (*Xenomedizin* bei Außerirdischen) behandelt werden. Die Behandlung dauert eine Stunde, in dieser Zeit wird kein Wurf für die Blutung durchgeführt. Der obige MW wird um 4 erhöht, die Modifikationen des FW bleiben erhalten.

Behandlung ohne medizinische Kenntnisse

Beherrscht kein Charakter eine passende Fertigkeit, kann wie üblich versucht werden, das Opfer ohne die Fertigkeit zu behandeln. Neben der von der Priorität abhängigen MW-Erhöhung wird der MW zusätzlich um *zwei* erschwert.

Sollten die Charaktere jedoch über ein medizinisches Expertensystem (MES) verfügen, kann dieses die Arbeit zum Teil übernehmen. Derartige Systeme gibt es ab TL 8 auf Stufe 1. Mit jedem weiteren TL steigt die maximale Stufe um zwei. Das MES benötigt für eine Behandlung eine komplette Minute minus das Bildungsattribut des ausführenden Charakters in Sekunden, da es diesem Charakter Anweisungen geben muß.

Das MES würfelt normalerweise mit seiner Stufe plus 2w. Sollte die Blutung aber größer als die Stufe des Gerätes sein, wird für jeden darüberliegenden Blutungspunkt ein w mehr gewürfelt und damit ein 2↓+Zusatz (w)-Auswahlwurf durchgeführt.

Anmerkung: Das Expertensystem ist bei großen Blutungen so überfordert, daß die Behandlungseffektivität deutlich nachläßt. Außerdem kann es die Behandlung wesentlich schlechter dem behandelnden Charakter vermitteln.

MES des TL 10.		
Stufe	Preis	Last
1	2 KCR	2
2	5 KCR	2,5
3	10 KCR	3
4	20 KCR	3,5
5	40 KCR	4

Regeneration

Schaden durch Blutung regeneriert sich mit der Zeit von allein, da alle Lebewesen ständig neues Blut produzieren. Pro Tag wird ein Punkt regeneriert, unter schlechten Bedingungen (z.B. zu wenig Flüssigkeitsaufnahme) jedoch nur alle zwei Tage (Bluter halbe Rate). Eine passende Blutspende regeneriert bis zu 5 Blutungspunkte. Eigenblut regeneriert, sofern ausreichend vorhanden, bis zu 10 Punkte. Eine Eigenblutspende kann den MTL in Wochen aufbewahrt werden. Bei Zugriff auf

bessere medizinische Ausrüstung (MTL 9+) können diese Regenerationsraten erhöht werden. Der Spielleiter entscheidet über die medizinisch machbaren Therapien (z.B. Einsatz von blutbildenden Medikamenten).

Blutungsschadenregeneration	
Normale Bedingungen	Ein Punkt / Tag
Schlechte Bedingungen	Ein Punkt / zwei Tage
Bluter	Halbe Rate
Blutspende	Bis zu fünf Punkte
Eigenblut	Bis zu zehn Punkte

Alternativen

Blutungen können durch Psi-Kräfte (*Regeneration, Körperbewußtsein*) sowohl gestillt als auch regeneriert werden. Im Kapitel Psi-Einsatz finden Sie entsprechende MW-Vorschläge.

Kritische Treffer

Kritische Treffer können nur an bestimmten Trefferzonen und ab einer gewissen Schadensgröße auftreten. Sind beide Bedingungen nicht erfüllt, ist auch kein Wurf des Charakters nötig und dieser Abschnitt kann übersprungen werden.

Ein kritischer Treffer liegt dann vor, wenn der Charakter mit [1w]+Zonenmodifikation die Anzahl der Schadenswürfel nicht übertrifft. Beispielsweise kann ein

Herztreffer erst ab 3 SW tödlich sein, da in diesem Fall mit [1w]+2 gewürfelt wird.

Gibt es mehrere kritische Treffermöglichkeiten für eine Trefferzone, wird trotzdem nur ein Wurf mit [1w] durchgeführt und danach überprüft, welche kritischen Treffer erzielt wurden.

☞ Beispiel: Jeder Treffer auf den Arm kann drei (Hand sogar vier) kritische Auswirkungen haben. Bewußtlosigkeit kann ab 6 SW, eine Abtrennung des Armes ab 5 SW und ein Bruch ab 2 SW passieren. Nehmen wir an, es wird ein Armtreffer mit 7 SW erzielt. Der Charakter würfelt mit [1w] eine 5, womit er sich nur einen Bruch zuzieht (5+1≤7). Hätte er eine 3 gewürfelt, wäre der Arm ab gewesen (3+4≤7), der theoretisch ebenfalls angerichtete Bruch fällt dann dabei nicht mehr ins Gewicht.

Ein einzelner SW reicht für einen kritischen Treffer höchstens an der Hand, ansonsten gilt die Merkregel: Ein kritischer Treffer kann nur vorkommen, wenn die SW den Modifikator übersteigen, wobei die Chance pro SW über dem Modifikator um 10% zunimmt.

Einige kritische Treffer haben Auswirkungen auf den Blutungsschaden der Wunde. Weitere Modifikationen der Blutung kann es jedoch nicht mehr geben, so daß Sie diese nun endgültig notieren können.

Liste der kritischen Treffer

Rumpf

Zone Bezeichnung [1w] ≤ SW Auswirkungen

Jede	Bewußtlos	+4	(SW[w] - KON) Runden Bewußtlosigkeit ¹
6;1	Herz	+2	Sofortiger Todeseintritt.
7;1	Wirbelsäule	+2	Lähmung des Körpers vom Hals abwärts: BU, KHU
8;1	Lunge	+2	Koma: Ohne Behandlung tritt der Tod nach KON Minuten ein.
9;1	Leber	+2	Koma: Ohne Behandlung tritt der Tod nach KON Minuten ein.
6-9;2,3	Brust	+1	Rippenbruch, die entsprechende Wunde bedarf besonderer medizinischer Behandlung, Blutung -1 .
6-9;4,5	Bauch	+1	Innere Blutungen: Nicht durch erste Hilfe zu stoppen.

Arme

Zone Bezeichnung [1w] ≤ SW Auswirkungen

Jede	Bewußtlos	+5	(SW-1[w] - KON) Runden Bewußtlosigkeit ¹
Jede	Ab	+4	Körperteil wird ab der betroffenen Zone abgetrennt, Blutung +1 .
Jede	Bruch	+1	Die entsprechende Wunde bedarf besonderer medizinischer Behandlung, Blutung -1 .
4/5;2,3	Hand	/2	Ein Objekt wird aus der Hand gerissen. Wahlweise GES/10 oder STR/10 auf Wurf addieren.

Beine

Zone Bezeichnung [1w] ≤ SW Auswirkungen

Jede	Bewußtlos	+5	(SW-1[w] - KON) Runden Bewußtlosigkeit ¹
Jede	Ab	+4	Körperteil wird ab der betroffenen Zone abgetrennt, Blutung +1 .
Jede	Bruch	+1	Die entsprechende Wunde bedarf besonderer medizinischer Behandlung, Blutung -1 .

Kopf

Zone Bezeichnung [1w] ≤ SW Auswirkungen

Jede	Bewußtlos	+3	(SW+1[w] - KON) Runden Bewußtlosigkeit ¹
1;1	Mitte	+1	[1w]: 1-4: Sofortiger Todeseintritt; 5-6: Verlust eines Auges (Sehkraft sinkt auf 50%, Verlust des zweiten Auges SEH 0); 7-8: Verlust der Nase (Geruchssinn auf 0); 9-10: Mundtreffer mit Stimmverlust.
1;2,3	Hals	+2	Der Kopf wird vom Rumpf getrennt. Sofortiger Todeseintritt. Ansonsten Blutung ×2 .
1;4,5	Stirn	+2	Gehirntreffer [1w]: 1-2: Sofortiger Todeseintritt; 3-4: Verlust eines Prioritätspunktes und Bildung sinkt auf 80%; 5-6: Verlust zweier kompletter Fertigungsstufen und Bildung sinkt auf 90%; 7-10: Verlust einer kompletten Fertigungsstufe.
1;6,7	Ohr (Seite)	+2	Das Ohr wird abgerissen (Hörvermögen sinkt auf 50%, Verlust des zweiten Ohrs HRV 0).

¹ Schmerzempfindlichkeit +1[w], Schmerzunempfindlichkeit -1[w]

Wunden

Wundengröße

PW: KON

Nach der Bestimmung der Blutung und kritischer Treffer hat der Charakter die Chance, den Schaden zu reduzieren. Er führt dazu einen PW: KON durch. Pro Erfolg des PW wird die Anzahl der SW um eins reduziert (nicht unter null). Hat der Charakter zu diesem Zeitpunkt bereits Wunden, wird deren Wundgröße von der KON abgezogen, d.h. der PW wird deutlich erschwert.

☞ Beispiel: Ein Charakter mit KON 16 erhält einen Schaden mit 5 SW. Er führt einen PW: KON durch und würfelt eine 6. Da es sich um einen kritischen Erfolg handelt, wird der Schaden auf 3 SW reduziert (=3er Wunde). Der nächste Treffer ergibt 3 SW Schaden. Der Charakter führt seinen PW nun gegen 13 (KON-3er Wunde) durch, schafft eine 8 und reduziert den Schaden dadurch auf 2 SW. Ohne die erste Wunde hätte er den Schaden sogar auf 1 SW reduziert.

Zonenmodifikation

Wurde der Treffer am Kopf erzielt, werden die SW um zwei erhöht, handelt es sich um einen Rumpftreffer, werden die SW um eins erhöht. Die endgültige Wunde entspricht nun den SW.

PW: KON	Pro Erfolg SW -1 (nicht unter 0)
Kopftreffer	SW +2
Rumpftreffer	SW +1
Wundengröße =	SW

Die *Wundengröße* wird ebenso notiert wie die exakte *Trefferzone* (also X;Y nicht nur Kopf o.ä.), die dazugehörige *Blutung* und der *Regenerationswert* der Wunde. Sonstige *Bemerkungen* wie „Bruch“ oder „Abgetrennt“ können angefügt werden.

Wunden				
Größe	Zone	Blutung	Regeneration	Bemerkungen
4	1;3	6	6	
3	4;5	3	10	Bruch

Wundenvergrößerung

Sollte eine Wunde erneut getroffen werden (exakter X;Y-Wert), addieren sich die Wundgrößen zu einer neuen Wunde, die neue Blutung wird um die alte Wundgröße erhöht und der schlechtere (also höhere) Regenerationswert genommen.

☞ Beispiel: Ein Charakter hat an der Trefferzone 4;5 (Linker Arm, Schulter) seit längerer Zeit eine 2er-Wunde, eine Blutung wurde natürlich längst gestillt. Ein weiterer Treffer verursacht an der gleichen Stelle (4;5) eine 3er-Wunde und eine 2er-Blutung. Da die alte Wunde aber wieder aufbricht, handelt es sich nun um eine 5er-Wunde und eine 4er-Blutung. Vorsicht! Ein Treffer auf 4;4 (ebenfalls Schulter des linken Arms) führt nicht zu einer Addition der Wunden, dafür müssen die Trefferzonen den Zahlen nach exakt gleich sein.

Verletzungsauswirkungen

Notation

Nach Erhalt einer Wunde wird die Wundgröße durch einen Würfelwurf auf die Tabelle *Verletzungsauswirkungen* verteilt. Dazu würfeln Sie mit Wundgröße [w] und markieren die erwürfelten Spalten der getroffenen Zone durch ein „×“.

☞ Beispiel: Sie erhalten eine 3er-Wunde am linken Arm. Würfeln Sie mit 3[w], also jeden Würfel einzeln als geschlossenen Wurf. Nehmen wir an, die Ergebnisse würden 3, 5 und 8 lauten, wird die Tabelle entsprechend markiert.

Verletzungsauswirkungen												
Zone	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	pro ×	komplett
Arm links			×		×						-½ Arm FW	Arm HU
Arm rechts											-½ Arm FW	Arm HU
Beine											-½ TRK	-5 TRK
Rumpf, Kopf											-½ KFW	KAU
Geistig											-½ KFW	KHU
Konstitution											-¼ FW	Tod

Ergibt ein Wurf eine bereits markierte Ziffer, „fließt“ der Schaden weiter. Von den Armen oder Beinen geht Schaden stets auf Rumpf, Kopf über, von dort auf Geistig und letztendlich auf Konstitution.

Arme, Beine → Rumpf, Kopf → Geistig → Konstitution

Dabei bleibt die Markierungsziffer bis zur Konstitutionszeile erhalten. Dort werden die Felder links oben beginnend markiert.

☞ Beispiel: Betrachten Sie die obere Verteilung der markierten Felder. Nehmen wir an, Sie erhalten eine weitere Wunde am linken Arm (Wundgröße 5). Sie würfeln mit 5[w] eine 3, 8, 8 und 8! Die Drei läuft auf die Drei der Rumpf, Kopf-Zone über. Gleiches gilt für die

vielen Achten. Zwei markieren die komplette 8er-Spalte des Rumpfes, eine weitere 8 geht auf Geistig über und die letzte 8 richtet einen Konstitutionsschaden an.

Verletzungsauswirkungen												
Zone	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	pro ×	komplett
Arm links			×		×						-½ Arm FW	Arm HU
Arm rechts											-½ Arm FW	Arm HU
Beine											-½ TRK	-5 TRK
Rumpf, Kopf											-½ KFW	KAU
Geistig											-½ KFW	KHU
Konstitution											-¼ FW	Tod

Konstitution

Die Anzahl der Felder in den Konstitutionszeilen entspricht exakt der KON Ihres Charakters. Schwärzen Sie die überzähligen Kästchen. Sollten alle Kästchen dieser Zeilen markiert sein, stirbt der Charakter. Bedenken Sie, daß diese Felder nur durch Blutungen und „überlaufende“ Wunden markiert werden können.

Anmerkung: Damit gibt es nur drei Möglichkeiten, wie ein Charakter sterben kann:

1. Der Tod durch einen kritischen Treffer.
2. Der Tod durch Verbluten
3. Der Tod durch viele und große Wunden.

Die Möglichkeiten 2 und 3 können natürlich zusammen zum Tode eines Charakters führen.

Verletzungsauswirkungen												
Zone	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	pro ×	komplett
Arm links			×		×						-½ Arm FW	Arm HU
Arm rechts											-½ Arm FW	Arm HU
Beine											-½ TRK	-5 TRK
Rumpf, Kopf											-½ KFW	KAU
Geistig											-½ KFW	KHU
Konstitution	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	-¼ FW	Tod

Auswirkungen

Welche Auswirkungen haben markierte Felder? Sie geben einerseits an, welche Mali der Charakter auf seine Fertigkeitwürfe erhält und definieren bei der Initiative, ob ein Charakter handeln kann.

Die × einer Zeile ergeben einen Verletzungsmodifikator auf Aktionen, welche den entsprechenden Körperteil benötigen. So erhalten Sie pro × in einer Arm-Zeile -½ auf FW des Armes. Es gelten dabei nur ganze Modifikationen, d.h. Sie erhalten erst einen Malus von -1 bei 2 markierten Feldern, -2 bei 4 markierten Feldern usw.

Sollte eine ganze Zeile markiert sein, gelten die Auswirkungen unter *komplett*. Es folgt eine Liste der Definitionen:

FW	Fertigkeitswurf
KFW	Körperlicher Fertigkeitswurf: Umfaßt alle FW der Bereiche <i>Körperlich, Waffen</i> und <i>Fahrzeug</i> .
GFW	Geistiger Fertigkeitswurf: Umfaßt alle FW der Bereiche <i>Geistig, Sozial</i> und <i>Psi</i> .
GAU	Geistig Aktionsunfähig: GFW sind nicht mehr durchführbar.
KAU	Körperlich Aktionsunfähig: KFW sind nicht mehr durchführbar. Paraden (nicht Vollparade) oder <i>Ausweichen</i> sind nicht betroffen. Passive Handlungen sind also noch möglich.
KHU	Körperlich Handlungsunfähig: Außer langsamer Bewegung kann der Charakter körperlich nicht mehr handeln.
BU	Bewegungsunfähig: Der Charakter fällt um und kann sich nur noch extrem langsam vorwärtsrobben.
-½ TRK	Der Charakter rutscht eine halbe Tragkraftkategorie (nur ganze Kategorien berücksichtigen) nach unten (Beweglichkeitstabelle). Seine BEW, REA und SCH werden also niedriger.

Bei gleichartigen Auswirkungen zählt nur der schlechtere Malus. So hat ein Charakter, der -3 auf FW des Armes und -5 auf KFW hinnehmen muß, auch nur -5 auf Arm-FW und nicht -8. Bei -1 auf GFW und -2 auf FW generell (Konstitutionszeilen!) gilt natürlich -2 auch auf GFW. Ansonsten sind die Auswirkungen aber getrennt (z.B. GFW -3 und KFW -5).

☞ Beispiel: Ein Charakter mit fünf × in der Zeile *Arm rechts* erhält -2 auf sämtliche FW, die diesen Arm benötigen. Mit vier × in den Zeilen *Beine* befindet er sich zwei Tragkraftkategorien niedriger.

Initiative

Wie bereits geschildert, wird mit der Initiative auch ein Verletzungswurf durchgeführt.

Initiativwurf

REA	+ 1w	Initiative
	= [1w]	Verletzungen

Ergibt dieser Wurf eine markierte Ziffer der Auswirkungszeilen (nicht Konstitutionszeilen), gelten für diese Runde sofort die unter „komplett“ beschriebenen Auswirkungen. Selbst ein leichtverletzter Charakter hat also eine geringe Chance, daß er in einer Runde nicht (oder nur eingeschränkt) handeln kann. Dabei kann es natürlich vorkommen, daß bestimmte Ak-

tionen möglich sind, andere nicht. Im unteren Beispiel würde der Wurf einer 6 ergeben, daß der Charakter seinen linken Arm nicht einsetzen kann und keinen geistigen FW durchführen darf. Körperlich ist er einsatzfähig, erhält natürlich trotzdem den Malus von -1 (da drei × in der Zeile).

Verletzungsauswirkungen												
Zone	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	pro ×	komplett
Arm links											-½ Arm FW	Arm HU
Arm rechts											-½ Arm FW	Arm HU
Beine											-½ TRK	-5 TRK
Rumpf, Kopf											-½ KFW	KAU
Geistig											-½ KFW	KHU
Geistig											-½ GFW	GAU
Konstitution											-¼ FW	Tod

Kleine Wesen

Die Auswirkungstabelle gilt nur für etwa menschengroße oder größere Wesen. Bei kleineren oder besonders verletzungsanfälligen Wesen werden Ziffern zu einer Spalte zusammengefaßt. Dabei gibt es vier Möglichkeiten:

Verletzungsauswirkungen												
Zone	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	pro ×	komplett
Arm links											-½ Arm FW	Arm HU
Arm rechts											-½ Arm FW	Arm HU
Beine											-½ TRK	BU
Rumpf, Kopf											-½ KFW	KAU
Geistig											-½ KFW	KHU
Geistig											-½ GFW	GAU
Konstitution											-¼ FW	Tod

Zwei Ziffern nebeneinander bilden eine Spalte. Diese Tabelle würde z.B. für große Hunde verwendet.

Verletzungsauswirkungen												
Zone	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	pro ×	komplett
Arm links											-½ Arm FW	Arm HU
Arm rechts											-½ Arm FW	Arm HU
Beine											-½ TRK	BU
Rumpf, Kopf											-½ KFW	KAU
Geistig											-½ KFW	KHU
Geistig											-½ GFW	GAU
Konstitution											-¼ FW	Tod

Fünf Ziffern nebeneinander bilden eine Spalte. Diese Tabelle würde z.B. für Katzen oder Greifvögel verwendet.

Verletzungsauswirkungen												
Zone	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	pro ×	komplett
Arm links											-½ Arm FW	Arm HU
Arm rechts											-½ Arm FW	Arm HU
Beine											-½ TRK	-5 TRK
Rumpf, Kopf											-½ KFW	KAU
Geistig											-½ KFW	KHU
Geistig											-½ GFW	GAU
Konstitution											-¼ FW	Tod

Alle zehn Ziffern bilden eine Spalte. Diese Tabelle würde z.B. für Vögel oder Hasen verwendet.

Die vierte Möglichkeit geht davon aus, daß noch kleinere Tiere einfach sofort und ohne weitere Würfe getötet werden.

Regeneration von Wunden

Regenerationswert

Eine Wunde benötigt ihren Regenerationswert in Tagen, um um einen Punkt reduziert zu werden. Markieren Sie pro Tag die zweite Spalte unter *Regeneration* durch einen Längsstrich. Erreicht die Anzahl der Striche den Regenerationswert, reduzieren Sie die Wunde um eins und beginnen erneut mit der Strichliste.

Bei jeder Waffe werden neben dem Waffentyp auch Regenerationswerte der jeweiligen Wunden angegeben (z.B. P:5). Diese Werte notieren Sie auf ihrem Charakterbogen. Ansonsten gelten folgende Standardwerte:

Regenerationswert	
Projektilwaffen	5
Nahkampfwaffen	5
Energiewaffen	6
Waffenlos	1
Psi	1
Brüche	10
Abgetrennt	15
Erschöpfung	s. Kapitel 3: Laufen

Eine ständige Behandlung, ein Krankenhausaufenthalt oder erste Hilfe (s.u.) können mehr Striche bringen, um so die Heilung der Wunde zu beschleunigen.

Grundwert:	Ein Strich pro Tag
Sehr gute Bedingungen	+ ½ Striche
Anwesender Mediziner	+ ½ Striche
mit Medizin 11+	+ ½ Striche

Erste Hilfe

Die Behandlung einer Wunde dauert 10 Minuten und kann nur innerhalb der ersten „goldenen“ Stunde nach Erhalt der Wunde durchgeführt werden (pro TL über 8 plus zehn Minuten). Anschließend wird ein FW: *Erste Hilfe* (AF oder *Medizinspezialisierung*) durchgeführt. Bei der Behandlung Außerirdischer wird allerdings ein FW: *Xenomeditzin* durchgeführt.

Für den FW wird kein fester MW angegeben, da die Höhe des Wurfes den Erfolg der Behandlung bestimmt. Ein Lernwurf wird dann gegen den höchsten erreichten MW durchgeführt.

Der „MW“ ist $8 + 4 \times$ „Striche“, d.h. bei Erreichen einer 16 werden zwei Striche bei Regeneration notiert.

Erreichter MW	„Striche“
12	1
16	2
20	3
24	4
28	5
...	...

☞ Beispiel: Ein Arzt (*Erste Hilfe* 14) behandelt eine Wunde mit Regenerationswert 5 und würfelt eine 16. Das Ergebnis von 30 reicht aus, um die Wunde um einen Punkt zu reduzieren. Der anschließende Lernwurf wird gegen einen MW von 28 durchgeführt.

Wird ein Außerirdischer mit *Erste Hilfe* behandelt, erhält der Mediziner einen Malus von fünf auf seinen Fertigkeitwurf. Blut werden generell mit -2 behandelt. Übersteigt der Behandlungstechnlevel (BTL) der Ausrüstung die Wundgröße, erhält der Arzt +2 auf seinen FW.

Fertigkeitwurf Wunden behandeln	
Außerirdischer wird nicht mit <i>Xenomeditzin</i> behandelt	-5
Behandlung eines Bluturs	-2
BTL größer als Wundgröße	+2

Behandlung ohne medizinische Kenntnisse
Sollten die Charaktere über ein medizinisches Expertensystem (MES, Werte s. *Blutung*) verfügen, kann dieses die Arbeit zum Teil übernehmen. Das MES benötigt für eine Behandlung eine halbe Stunde minus das Bildungsattribut des ausführenden Charakters in Minuten, da es diesem Charakter Anweisungen geben muß.

Das MES würfelt normalerweise mit seiner Stufe plus 2w. Sollte die Wunde aber größer als die Stufe des Gerätes sein, wird für jeden darüberliegenden Wundenpunkt ein w mehr gewürfelt und damit ein 2↓ 2+Zusatz (w)-Auswahlwurf durchgeführt.

Spezialfälle

Brüche können zwar mit *Erste Hilfe* behandelt werden, benötigen später aber eine Behandlung mit *Allgemeinmedizin* oder *Biotech*. Geschieht dies nicht, heilen Brüche nicht komplett ab und bleiben mit Wundgröße 1 erhalten.

Abgetrennte Körperteile können mit *Chirurgie* wieder angenäht werden („Schwer“, mehrere Operationen möglich, Fehlschlagwahrscheinlichkeit gering). Ist das Körperteil nicht mehr verwendbar, wird *Biotech* benötigt (Prothesen, Implantate, „Schwer“, Abstoßung beachten).

Eine **Lähmung** kann nur durch *Chirurgie* behoben werden („Unmöglich“, mehrere Operationen nötig, Fehlschlagwahrscheinlichkeit hoch).

Ein **Koma** muß durch *Erste Hilfe* behandelt werden, danach ist *Allgemeinmedizin* oder *Chirurgie* nötig. Entscheiden Sie je nach Situation und Konstitution des Charakters.

Der **Verlust eines Auges** oder **Ohrs**, der **Nase** oder der **Stimme** bedürfen ebenfalls der *Chirurgie* oder den Einsatz *Biotech*s.

Gehirntreffer sind nicht rückgängig zu machen (bis MTL 10!).

Auswirkungstabelle

Sobald ein Punkt einer Wunde regeneriert wird, dürfen Sie ein × in der Auswirkungstabelle löschen. Dabei müssen Sie beachten, an welcher Trefferzone sich die Wunde befindet. Sie können entweder ein × an der Trefferzone löschen oder das „unterste“ × der Tabelle, sofern danach nicht mehr × in der Trefferzonenzeile sind als noch vorhandene Wundgrößen.

Verletzungsauswirkungen												
Zone	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	pro ×	komplett
Arm links			×		×						-½ Arm FW	Arm HU
Arm rechts											-½ Arm FW	Arm HU
Beine											-½ TRK	-5 TRK
											-½ TRK	BU
Rumpf, Kopf			×								-½ KFW	KAU
											-½ KFW	KHU
Geistig											-½ GFW	GAU
Konstitution	×										-¼ FW	Tod

☞ Beispiel: Eine 4er-Wunde am linken Arm wird auf eine 3er-Wunde reduziert. Sie können ein beliebiges × der Zeile streichen oder das einzelne × in der Konstitutionszeile. Wenn Sie in der Konstitutionszeile streichen, müssen Sie die nächsten drei × natürlich bei Arm, links löschen, da Sie dort nur noch eine 3er-Wunde und auch exakt drei × haben.

Waffe ziehen

Je nach Größe, Art und Unterbringung der Waffe dauert es eine bestimmte Zeit an IP, um eine Waffe zu ziehen und somit schuß- bzw. einsatzbereit zu haben.

Definieren Sie den normalen Zeitbedarf an IP. Dieser Wert darf nicht unter 5 IP liegen und wird vergrößert, wenn die Waffe sehr sperrig ist, keine speziellen Halfter/Scheiden existieren oder die Waffe versteckt getragen wird.

<u>Einhandige Schußwaffen:</u>	5 IP
<u>Leichte zweihändige Schußwaffen:</u>	10 IP
<u>Schwere zweihändige Schußwaffen:</u>	20 IP
<u>Projektilwaffen:</u>	„IP“-Wert - 10
<u>Nahkampfwaffen:</u>	„IP“-Wert - 13
<u>Kein Halfter/Scheide</u>	+ 5 IP
<u>Waffe versteckt:</u>	+ 5 IP

☞ Beispiel: Ein Dolch wird in 5 IP, ein Zweihandschwert in 9 IP gezogen.

Ein Charakter kann mit einem FW: *Waffe ziehen* diese Zeitdauer verkürzen. Definieren Sie einen MW ca. zwischen 10 und 20, je nach Schwierigkeit. Pro Erfolg des FW wird die Zeitdauer um 20% verkürzt, kann aber nicht unter 20% des Ursprungswertes sinken. Bei einem Mißerfolg wird die Standardzeit benötigt. Kritische Mißerfolge verdoppeln die Zeit, während ein

Patzer weitere unangenehme Auswirkungen haben kann (Spieleiterentscheidung, z.B. es löst sich ein Schuß, in die Waffe gegriffen etc.).

Zielen

Diese Handlung erhöht die Trefferchancen eines Fernkampfangriffes auf Kosten von Zeit. Eine Handlung *Zielen* dauert 20 IP, danach wird ein FW: *Zielen* durchgeführt. Der MW hängt dabei von der Position des Schützen, der Umgebung, der Sicht, der Bewegung des Ziels oder sonstigen Faktoren (z.B. Waffe) ab. Der niedrigste mögliche MW ist 5, wenn der Schütze liegt, die Waffe aufliegt, kaum Umgebungsbewegung vorhanden ist, gute Sicht herrscht und sich das Ziel kaum bewegt.

Zielen: MW 5

<u>Schütze steht</u>	MW +2
<u>Gewehr liegt nicht auf</u>	MW +3
<u>Schütze bewegt sich</u>	MW +10
<u>Sicht schlecht (kann technisch ausgeglichen werden)</u>	MW +1...+4
<u>Umgebung in Bewegung</u>	MW +2
<u>Umgebung stark veränderlich</u>	MW +4
<u>Umgebung chaotisch (z.B. Menschenmenge)</u>	MW +6
<u>Ziel geht</u>	MW +1
<u>Ziel läuft</u>	MW +2
<u>Ziel rennt</u>	MW +4
<u>Ziel sprintet</u>	MW +8

Erfolgreiches Zielen gibt +1 auf den Angriffswurf. Jeder kritische Erfolg gewährt zusätzlich +2. Es können mehrere Handlungen *Zielen* aufeinanderfolgen, die Boni addieren sich. Insgesamt darf dieser Bonus weder die Fertigkeitsstufe in *Zielen* noch die Stufe der verwendeten *Fernkampfwaffe* übertreffen.

Ein kritischer Mißerfolg setzt den Bonus durch Zielen sofort auf Null. Bei einem Patzer ist weiteres Zielen unmöglich und es löst sich mit (30-Waffenfertigkeit)% ein Fehlschuß. Wird nach Erreichen des maximalen Bonus nicht sofort geschossen, ist einmal pro Runde ein neuer FW: *Zielen* fällig. Sollte dabei ein Mißerfolg vorkommen, passiert zunächst nichts, aber der MW wird um zwei erhöht.

Anmerkung: Das Aufrechterhalten des Zielens ist eine schwierige Aufgabe. Normalerweise werden Charaktere sofort schießen. Als klassischer Scharfschütze, welcher einen Befehl abwarten muß, kann das Warten jedoch zur Hölle werden.

☞ Beispiel: Ein Scharfschütze (Gewehr 12, Zielen 8) steht hinter einem Vorsprung, das Gewehr aufgelegt. Sein Ziel geht durch eine nicht sehr dichte

Menschenmenge, die Sicht ist gut. Sein MW ist 5 + 2 (Schütze steht) + 4 (Umgebung stark veränderlich) + 1 (Ziel geht) = 12. Der erste FW nach 20 IP ergibt eine 17 (+8 = 25), was bereits +3 bedeutet. Die nächsten beiden FW ergeben insgesamt 16 (+1) und 20 (+1), womit der Gesamtbonus 5 beträgt. Der Scharfschütze erhält nun den Befehl zu schießen. Sein Bonus hätte in keinem Fall 8 übersteigen können (Zielenstufe). Der Angriffswurf wird nun mit +5 durchgeführt, sonstige Modifikationen gelten natürlich weiter (Entfernung, gezielte Treffer, Bewegung des Ziels etc.).

Beidhändiger Kampf

Jeder Charakter kann beidhändig kämpfen, Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit *Beidhändigkeit* sind dabei jedoch wesentlich effektiver.

Lernen der zweiten Hand

Ein Charakter, der eine einhändige Nahkampfwaffe erlernt, beherrscht diese automatisch auf Stufe 0, wenn er die Hand wechselt. Möchte er diese Waffe besser einsetzen können, muß er die zweite Hand ganz normal hochlernen. Beidhänder erhalten generell +1 auf die zweite Hand, diese Fertigkeit zählt also als automatische Sonderfertigkeit. Die Fertigkeit der zweiten Hand darf allerdings nie die Stufe der Haupthand überschreiten (auch Beidhänder definieren eine „Haupthand“).

Das Erlernen der Waffenfertigkeit für die Zweithand muß nicht notwendigerweise für einen beidhändigen Angriff genutzt werden. Beispielsweise könnte es passieren, daß Ihr Charakter den Waffenarm nicht mehr einsetzen kann. Haben Sie die Fertigkeit für die andere Hand erlernt, wechselt Ihr Charakter die Hand und kann erneut angreifen.

Auch einhändige Fernkampfwaffen können nach diesen Regeln für die zweite Hand erlernt werden, da ein guter rechtshändiger Schütze nicht notwendigerweise mit links schießen kann.

Einsatz zweier Waffen

Für den Einsatz der zweiten Hand gilt natürlich stets die Regel, daß alle IP-Zeiten verdoppelt werden. Beidhänder haben dabei den Vorteil, daß sie den Angriff der zweiten Hand bereits nach Verstreichen der normalen IP durchführen dürfen, die restlichen IP aber trotzdem abwarten müssen.

Zweihändig zu führende Waffen dürfen natürlich nicht mit einer zweiten Waffe

kombiniert werden. Prinzipiell gibt es sechs mögliche Fälle für beidhändigen Waffeneinsatz:

- Angriffswaffe und Paradewaffe
- Paradewaffe und Paradewaffe
- Angriffswaffe und Angriffswaffe
- Angriffswaffe und Fernkampfwaffe
- Paradewaffe und Fernkampfwaffe
- Fernkampfwaffe und Fernkampfwaffe

Angriffs- und Paradewaffe

Die normale Variante. In diesem Fall erhält ein kämpfender Charakter einen Malus von -1 auf eine der Hände (Wahlmöglichkeit). Beidhänder erhalten keine Abzüge. Normale Paraden der Angriffswaffe erhalten auch keinen Malus.

Zwei Paradewaffen

Wie unter Punkt 1 erhalten Charaktere -1 auf eine Hand, Beidhänder jedoch keinen Abzug.

☞ Beispiel (zu 1 und 2): Ein Charakter mit Langschwert 10/3 und Schild 1/8 greift mit 10 an und kann eine Vollparade mit 7 durchführen oder mit 8 vollparieren und statt dessen nur mit 9 angreifen. Beidhänder können mit 10 angreifen und 8 vollparieren. Statt anzugreifen, kann in jedem Fall auch mit dem Langschwert zusätzlich vollpariert werden (es gelten die gleichen Abzüge). Die Parade von 3 des Langschwertes kann ohne Malus eingesetzt werden. Ein Charakter mit zwei Schilden jeweils auf 1/8 würde einmal mit 8 und einmal mit 7 vollparieren, ein Beidhänder jedoch zweimal mit 8.

Zwei Angriffswaffen

Beide Hände unterliegen einem Malus von -2 (Beidhänder nur -1). Dabei ist es unerheblich, ob angegriffen oder vollpariert wird. Die normale Parade der zweiten Hand unterliegt ebenfalls einem Malus von -2 (Beidhänder -1). Die Paraden der beiden Waffen dürfen allerdings addiert werden.

☞ Beispiel 1: Ein Nichtbeidhänder (*Langschwert* rechte Hand 8/2, linke Hand 6/1, IP 20) hat eine Initiative von 18. Er greift mit beiden Waffen an. Der Angriff seiner Haupthand erfolgt bei Ini -2 und wird mit +6 durchgeführt. Der Angriff der zweiten Hand wird bei Ini -22 mit +4 durchgeführt. Bei Ini 5 wird er selbst angegriffen und pariert mit zwei (rechte Hand Parade). Die Parade der linken Hand kann er nicht einsetzen (da negativ). Theoretisch könnte er noch *Ausweichen* (=3) addieren, falls er für diese Runde noch über diesen Wert verfügt.

☞ Beispiel 2: Ein Beidhänder (*Langschwert* rechte Hand 11/3, linke Hand 10/3) hat eine Initiative von 20. Er greift mit beiden Waffen bei Ini 0 an (seine zweite Hand ist dabei noch nicht „fertig“, während die erste Hand bei 0 noch eine Handlung beginnen darf. Seine Angriffe werden mit 10 und 9 durchgeführt. Wird er in dieser Zeit angegriffen, kann er mit 3 + 2 (linke Hand -1) und eventuell 4 (*Ausweichen*) parieren. Er könnte übrigens auch mit einer Hand eine Vollparade durchführen, mit der anderen angreifen oder sogar mit beiden Händen vollparieren.

Angriffswaffe und Fernkampfwaffe

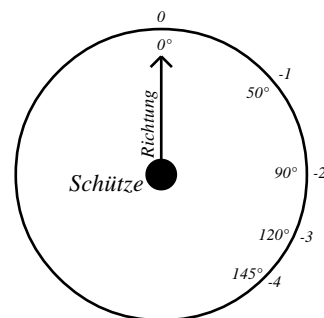
Diese Variante ist eindeutig am schwersten einsetzbar. Sie können als Spielleiter auch definieren, daß diese Kampfarm nicht möglich ist. Ansonsten gilt: Sowohl beide Hände als auch die normale Parade der Angriffswaffe erhalten -4 (Beidhänder -3) als Malus. Weitere Abzüge (z.B. für unterschiedliche Ziele) definieren Sie je nach Situation oder entnehmen Sie dem Abschnitt *Zwei Fernkampfwaffen*.

Paradewaffe und Fernkampfwaffe

Beide Hände erhalten einen Abzug von -3 (Beidhänder nur -2).

Zwei Fernkampfwaffen

Richtet ein Charakter zwei einhändige Fernkampfwaffen auf das gleiche Ziel, welches sich in gerader Linie vor ihm befindet, so werden beide Angriffe mit -3 (Beidhänder -2) durchgeführt. Je nach Winkel zum Ziel werden die Abzüge größer (zu -3 addieren):



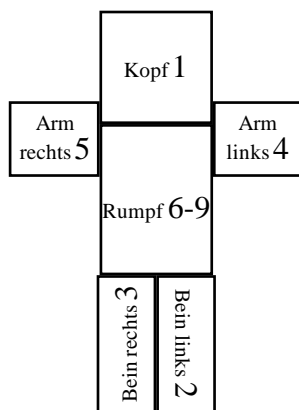
Werden zwei unterschiedliche Ziele beschossen, gibt es einen zusätzlichen Malus von -3 auf beide Angriffe.

Weitere Schüsse nach dem ersten Schuß werden mit einem Rückstoßmodifikator von -1 durchgeführt, da die einhändigen Fernkampfwaffen nicht mit beiden Händen gehalten werden können.

Beidhändiger Waffeneinsatz, Beidhänder in Klammern				
Art der Waffen	Malus 1. Hand	Malus 2. Hand	Paradewerte	Bemerkungen
Angriff / Parade	0 (0)	-1 (0)	0 (0)	
Parade /Parade	0 (0)	-1 (0)		
Angriff/Angriff	-2 (-1)	-2 (-1)	2. Hand -2 (-1)	
Angriff / Fern	-4 (-3)	-4 (-3)	-4 (-3)	Sonstige Abzüge beachten
Parade /Fern	-3 (-2)	-3 (-2)		Sonstige Abzüge beachten
Fern /Fern	-3 (-2)	-3 (-2)		Sonstige Abzüge beachten

Mehrfachtreffer

Der DW einiger Waffen wird in der Form $M \times N[w+X]$ angegeben. M gibt dabei an, wie viele *Mehrfachtreffer* die Waffe anrichtet. Um Mehrfachtreffer zu erzielen, führen Sie zuerst einen ganz normalen Angriffswurf durch und ermitteln, falls ein Treffer erzielt wurde, die grobe Trefferzone (z.B. 9 = Rumpf). Führen Sie nun für jeden weiteren potentiellen Treffer einen „Angriffs“-Wurf mit $2[w]$ durch. Ergibt dieser Wurf eine *gültige*, benachbarte oder die gleiche Trefferzone, wird dort ebenfalls Schaden angerichtet. Der Wurf einer 0 führt also nie zu einem Treffer. Der Rumpf ist mit allen Trefferzonen benachbart, während der Kopf nur die Arme und den Rumpf als Nachbarzonen besitzt. Die Arme haben den Rumpf und Kopf als Nachbar, während die Beine an den Rumpf und das jeweils andere Bein angrenzen.



☞ Beispiel: Ein Charakter wird am linken Arm (4) mit einer $4 \times 5[w+1]$ Waffe getroffen. Drei weitere Treffer sind jetzt noch möglich. Der erste Wurf ergibt eine 6;4 (Rumpf), was ein erlaubter Treffer ist. Der zweite Wurf ergibt 9;0 und trifft somit nicht (die Null wird nicht weitergewürfelt). Der dritte Wurf mit 3;7 ist zwar theoretisch erlaubt, das rechte Bein jedoch keine Nachbarzone des linken Armes. Gegen den Charakter werden nun zwei DW mit $5[w+1]$ durchgeführt, einmal am linken Arm und einmal für den Rumpf.

Die Reduktion des angerichteten Schadens mittels eines PW: KON gilt insgesamt für alle Schadenswürfel des Mehrfachtreffers, wobei das Opfer sich aussuchen darf, welche Wunden um wie viele Punkte reduziert werden können.

Schadenskategorien

Bei allen Schadenscodes des Regelwerkes wird davon ausgegangen, daß sie gegen gleichwertige Ziele eingesetzt werden, also eine Handfeuerwaffe gegen Personen und ein Raumentorpedo gegen Raumschiffe. Würde dieses relative System in ein absolutes Schadenssystem überführt, müßte eine Raumschiffwaffe ca. $20[w+8]$ Schaden anrichten und die Schutzstufen der Raumschiffe würden zweistellige Werte annehmen. Wird eine Waffe also gegen ein „unpassendes“ Ziel eingesetzt, muß der Schadenscode entsprechend modifiziert werden

Es gibt drei Schadenskategorien (SK 1...3) und drei Rüstungskategorien (RK

1...3). Kategorie 1 steht für Personenwaffen und -rüstungen, Kategorie 2 für Fahrzeugwaffen und -rüstungen und Kategorie 3 für Raumschiffwaffen und -rüstungen. Wird eine Waffe gegen eine Rüstung der gleichen Kategorie eingesetzt, ändert sich ihr Schadenscode nicht. Die folgende Tabelle zeigt alle Modifikationen der Durchschlagswürfel und des Durchschlagsfaktors.

SK gegen	RK 1	RK 2	RK 3
1	0	-2[w-3]	-5[w-6]
2	$2 \times N[w+3]$	0	-2[w-3]
3	$5 \times N[w+6]$	$2 \times N[w+3]$	0

Höhere SK richten gegen niedrigere RK immer Mehrfachtreffer an, d.h. die Anzahl der normalen DW („N“) wird mit 2 oder 5 multipliziert. Sollte eine Waffe einer niedrigeren SK bereits Mehrfachtreffer anrichten, wird zuerst die Anzahl der Mehrfachtreffer reduziert, dann erst die Anzahl der DW.

☞ Beispiel: Eine Raumschiffwaffe, welche $5[w]$ Schaden anrichtet, macht gegen Fahrzeuge $2 \times 5[w+3]$ und gegen Personen sogar $5 \times 5[w+6]$ Schaden. Eine Handfeuerwaffe mit $4[w-1]$ richtet gegen Fahrzeuge nur noch $2[w-4]$ Schaden an. Gegen Raumschiffe kann sie natürlich gar nicht mehr eingesetzt werden ($-1[w-7]$). Ein schweres Maschinengewehr, welches $3 \times 6[w+1]$ anrichtet, hat gegen Fahrzeuge $6[w-2]$ und gegen Raumschiffe den Schadenscode $3[w-5]$ (zuerst werden die zwei zusätzlichen Mehrfachtreffer gestrichen, dann die Anzahl der Würfel um drei reduziert).

Fernkampfaffen

Fernkampfaffen	Waffentyp	IP	Reichweite (= Malus ab angegebenen Metern)											Schaden			Munition		Last
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	DW	Wunde	Anzahl	Laden		
Impuls, klein	Einhandenergie	6	-	15	30	45	60	70	80	90	100	110	120	4[w]	E	6	40	10	0,5
Impuls, groß	Einhandenergie	9	-	20	40	55	70	85	100	115	130	140	150	5[w]	E	6	30	10	0,8
Strahl, klein	Einhandenergie	5	-	10	20	30	40	50	60	65	70	75	80	4[w-1]	E	6	15	10	0,5
Strahl, groß	Einhandenergie	8	-	15	30	40	50	60	70	80	90	100	110	5[w-1]	E	6	10	10	0,8
Nadler	Einhandfeuer	20	1	8	15	21	26	30	32	34	36	38	40	5[w-2]	P	5	5	30	1,2
Pistole, leicht	Einhandfeuer	5	-	12	24	34	44	54	64	74	84	92	100	4[w-1]	P	5	20	5	0,3
Pistole, mittel	Einhandfeuer	6	-	15	30	45	60	70	80	90	100	110	120	4[w]	P	5	25	6	0,5
Pistole, schwer	Einhandfeuer	8	-	20	40	60	80	95	110	125	140	150	160	4[w+1]	P	5	25	8	1,0
Revolver, leicht	Einhandfeuer	8	-	20	40	55	70	85	100	115	130	140	150	4[w]	P	5	6	10	0,4
Revolver, mittel	Einhandfeuer	10	-	25	50	70	90	110	130	150	170	185	200	4[w+1]	P	5	10	10	0,7
Revolver, schwer	Einhandfeuer	12	-	30	60	90	115	140	165	190	210	230	250	5[w+1]	P	5	14	10	1,2
Impulsgewehr ²	L. Zweihandenergie	12	2	30	60	100	150	200	250	300	350	400	450	5[w+1]	E	6	50	20	2,0
Strahlgewehr ²	L. Zweihandenergie	10	2	30	60	90	110	150	190	230	270	310	350	5[w]	E	6	30	20	2,0
Jagdgewehr ²	L. Zweihandfeuer	10	4	50	100	150	200	300	400	500	600	700	800	5[w+2]	P	5	10	40	2,8
MP	L. Zweihandfeuer	10	2	15	30	40	50	60	70	80	90	100	110	3x4[w]	P	5	20	10	1,6
Scharfschützengewehr ²	L. Zweihandfeuer	20	4	60	120	200	300	400	500	600	700	800	1000	6[w+2]	P	5	12	20	4,0
Schrotgewehr ²	L. Zweihandfeuer	20	2	10	20	30	40	50	60	65	70	75	80	3x4[w-2]	P	5	10	30	2,2
Sturmgewehr ²	L. Zweihandfeuer	12	2	30	60	100	150	200	250	300	350	400	450	3x5[w+1]	P	5	30	15	2,4
Ionenstrahler ²	S. Zweihandenergie	15	4	60	120	200	300	400	500	600	700	850	1000	3x7[w+2]	E	-2	25	40	5,0
Plasmawerfer ²	S. Zweihandenergie	20	4	30	60	100	150	200	250	300	350	400	450	4x6[w+3]	E	8	15	40	7,0
Flammenwerfer ²	S. Zweihandfeuer	30	3	15	30	40	50	55	60	65	70	75	80	3x7[w+2]	E	15	10	60	7,0
Maschinengewehr ²	S. Zweihandfeuer	12	5	50	100	150	200	300	400	500	600	700	800	3x6[w+1]	P	6	50	40	5,0
Minigun ²	S. Zweihandfeuer	14	5	60	120	200	300	400	500	600	700	850	1000	3x6[w+2]	P	6	80	50	7,0
Armbrust ²	Projektile	35/5 ^{ZA}	2	20	40	60	80	95	110	120	130	135	140	5[w+1]	P	5	1	-	2,5
Crossbow	Projektile	25/5 ^{ZA}	1	10	20	25	30	35	40	45	55	60	65	4[w]	P	5	1	-	1,2
Kurzbogen ²	Projektile	20/10 ^{ZA}	3	15	25	35	45	55	60	65	70	75	80	4[w-1]	P	5	1	-	0,8
Langbogen ²	Projektile	30/10 ^{ZA}	5	30	55	80	100	120	135	150	160	170	180	5[w]	P	5	1	-	1,3
Bola	Wurf	25 ^{ZA}	5	10	16	22	26	30	32	34	36	38	40	4[w-1]	N	3	1	-	0,5
Granaten	Wurf	10 ^{ZA}	8	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	6x4[w+1]	P	8	1	-	0,2
Schleuder	Wurf	20 ^{ZA}	5	12	18	24	30	34	38	42	46	48	50	4[w-2]	N	3	1	-	0,4
Wurfaxt	Wurf	10 ^{ZA}	3	8	13	18	22	25	27	29	31	33	35	4[w+1]	N	5	1	-	0,8
Wurfklinge	Wurf	7 ^{ZA}	2	7	11	14	16	18	20	22	23	24	25	4[w-2]	N	5	1	-	0,1
Wurfscheibe	Wurf	5 ^{ZA}	2	8	12	16	19	22	24	26	28	29	30	4[w-2]	N	5	1	-	0,0
Wurfspeer	Wurf	15 ^{ZA}	6	15	25	35	40	45	50	55	60	65	70	4[w]	N	5	1	-	0,6

Anmerkungen

Eine *MP* ist normalerweise eine leichte zweihändige Feuerwaffe, kann aber einhändig geführt werden. In diesem Fall unterliegt sie einem Rückstoßmodifikator von -5 statt der üblichen -3.

Alle *Projektile- und Wurfaffen* werden erst nach Verstreichen der aufgeführten IP eingesetzt (ZA = Zeitaufwand). Dafür wird bei Projektilwaffen in diese Zeit der Nachladevorgang eingerechnet. Hält der Schütze die Waffe bereits schußbereit, wird dieser Zeitraum auf den zweiten Wert reduziert.

Die IP unter *Laden* geben den Zeitbedarf an, um ein Magazin oder eine Energiezelle einer Waffe auszutauschen. Das Aufladen einer Energiezelle dauert wesentlich länger. Steht eine geeignete Energiequelle zur Verfügung, wird die Schußanzahl mal der Anzahl der DW (Mehrfachtreffer zählen) in Runden für den Aufladevorgang benötigt.

Ionenstrahler: Der Ionenstrahler hat einen Wundenregenerationswert von -2. Dies bedeutet, daß jede Wunde dieser

Waffe nach zwei Tagen um einen Punkt verschlechtert wird, da die ionisierte Strahlung den Körper von innen her auffriszt. Eine spezielle Behandlung, welche ab TL 9 möglich ist, ist nötig und setzt den Regenerationswert von da an auf 15. Ionenstrahler sind außerdem ein Risiko für den Schützen und seine Umgebung. Jedes Lebewesen im Umkreis von 5 Metern erhält automatisch einen Schaden von 4[w-2] „E-2“ gegen eine zufällig ermittelte Trefferzone, Rüstungen schützen.

Granaten: Es gibt zahlreiche Varianten. Die aufgeführte Granate hat einen Sprengradius von 10 Metern. Pro 2 Meter Entfernung zum Aufschlagpunkt wird die Anzahl der Treffer um einen verringert.

Scharfschützengewehr: Der DF der Waffe ist bis 200 m nur +0, bis 400 m nur +1. Dafür wird der DF erst ab 20facher RW wieder geringer (ca. 2 km).

Bola: Nach einem Treffer fesselt eine Bola mit 2[w] plus 2[w] pro 1 des DW das Opfer an der Trefferzone. Dieser Schaden (der nicht auf andere Trefferzonen weiter-

läuft) wird als Kreis markiert („o“) und bleibt solange erhalten, bis die Bola abgestreift wurde (was 30 + Kreise x 10 - GES an IP dauert).

Eine generelle Anmerkung zu Waffen: Die meisten sind nur als Beispiele und für extreme Situationen aufgeführt. Es ist Charakteren nicht möglich, privat über schwere Waffen zu verfügen. Der Sinn des Spiels kann es auch nicht sein, mit Maschinengewehren, Plasmawerfern und Ionenstrahlern durch die Landschaft zu laufen und rumzuballern. Verfügen die Spieler über diese Waffen, bleibt dem Spielleiter nichts anderes übrig, als seine NSC ebenfalls mit schweren Geräten zu versorgen, was leicht zum Tode eines Charakters führen kann. Ich werde mich weigern, Charaktere zu leiten, die schwere Waffen extrem leichtfertig einsetzen, da dies auch nicht zu meinem Spielweltkonzept paßt. Es mag jedoch Szenarien geben, bei denen schwere Waffen nötig oder sogar passend sind.

Rüstungen

Auf der nächsten Seite finden Sie einige Standardrüstungen. Mit diesen Regeln können Sie sich jedoch Ihre ganz persönliche Rüstung aus einzelnen Rüstungsteilen zusammenstellen. Bei allen Rüstungen ist es egal, welche Rüstungskomponenten (N, P oder E) höher oder niedriger als andere sind. Eine N4-P2-E5 entspricht also in ihren Werten einer N2-P5-E4 oder N5-P4-E2.

Um ein Rüstungsteil zusammenzustellen, überlegen Sie sich zuerst die drei Wer-

te (Beispiel: Rumpf 6-5-3). Dann ermitteln Sie Grundpreis und -last für den Wert, den alle Komponenten mindestens haben (im Beispiel: Rumpf RS 3-3-3 kostet 1 KCR und wiegt 3,6). In der Doppelspalte unter „+2 Komp.“ beginnen Sie rechts neben den Grundwerten und addieren soviel Zeilen wie die Differenz zum RS-Wert beträgt, den die beiden restlichen Komponenten noch gemeinsam haben (Beispiel: Sie errechnen 5-5-3 indem Sie zwei Zeilen, nämlich +800 CR +1,2 und +1700 CR +1,3 addieren. RS 5-5-3 kostet also 3500 CR und wiegt 6,1). Zuletzt rutschen Sie

eine Doppelspalte nach rechts und eine Zeile nach unten. Ab da addieren Sie die fehlenden Werte der einzelnen Komponente (Beispiel: Um auf RS 6-5-3 zu gelangen, addieren Sie nur noch 2600 CR und eine Last von 1,1. Insgesamt hat RS 6-5-3 eine Last von 7,2 und kostet 6100 CR).

☞ Beispiel: Ein Ellbogenschutz der Stufe 3-3-0 kostet 95 CR (0 + 15 + 25 + 45) und wiegt 0,3. Ein Helm ohne Visier und Halsschutz mit RS 5-2-1 kostet 50 + 40 + 60 + 140 + 300 = 590 CR und wiegt 0,5.

Rumpf						
Gesamter Rumpf			+2 Komp.		+1 Komp.	
RS	Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last
0	0 CR	0	+150 CR	+0,9	+100 CR	+0,6
1	200 CR	1,1	+250 CR	+1,0	+200 CR	+0,7
2	500 CR	2,3	+450 CR	+1,1	+400 CR	+0,8
3	1 KCR	3,6	+800 CR	+1,2	+600 CR	+0,9
4	2 KCR	5,0	+1700 CR	+1,3	+1400 CR	+1,0
5	4 KCR	6,5	+3400 CR	+1,4	+2600 CR	+1,1
6	8 KCR	8,1	+6 KCR	+1,5	+5 KCR	+1,2
7	15 KCR	9,8	+9 KCR	+1,6	+8 KCR	+1,3
8	25 KCR	11,6	+13 KCR	+1,7	+11 KCR	+1,4
9	40 KCR	13,5	+18 KCR	+1,8	+15 KCR	+1,5
10	60 KCR	15,5	-	-	-	-

Bein						
Bein (Ober- und Untersch.)			+2 Komp.		+1 Komp.	
RS	Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last
0	0 CR	0	+15 CR	+0,1	+10 CR	+0,1
1	20 CR	0,1	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
2	50 CR	0,2	+45 CR	+0,1	+40 CR	+0,1
3	100 CR	0,3	+80 CR	+0,1	+60 CR	+0,1
4	200 CR	0,4	+170 CR	+0,1	+140 CR	+0,1
5	400 CR	0,5	+340 CR	+0,1	+260 CR	+0,1
6	800 CR	0,6	+600 CR	+0,2	+500 CR	+0,1
7	1500 CR	0,8	+900 CR	+0,2	+800 CR	+0,1
8	2500 CR	1,0	+1300 CR	+0,2	+1100 CR	+0,2
9	4 KCR	1,2	+1800 CR	+0,2	+1500 CR	+0,2
10	6 KCR	1,5	-	-	-	-

Knie oder Hüfte						
RS			+2 Komp.		+1 Komp.	
Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last	Preis
0	0 CR	0	+15 CR	+0,1	+10 CR	+0,1
1	20 CR	0,1	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
2	50 CR	0,2	+45 CR	+0,1	+40 CR	+0,1
3	100 CR	0,3	+80 CR	+0,2	+60 CR	+0,1
4	200 CR	0,5	+170 CR	+0,2	+140 CR	+0,1
5	400 CR	0,7	+340 CR	+0,2	+260 CR	+0,2
6	800 CR	0,9	+600 CR	+0,2	+500 CR	+0,2
7	1500 CR	1,2	+900 CR	+0,3	+800 CR	+0,2
8	2500 CR	1,5	-	-	-	-

Fuß						
RS			+2 Komp.		+1 Komp.	
Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last	Preis
0	0 CR	0	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
1	30 CR	0,1	+40 CR	+0,1	+30 CR	+0,1
2	80 CR	0,2	+50 CR	+0,1	+40 CR	+0,1
3	140 CR	0,3	+130 CR	+0,1	+100 CR	+0,1
4	300 CR	0,4	+260 CR	+0,1	+200 CR	+0,1
5	600 CR	0,5	+500 CR	+0,1	+400 CR	+0,1
6	1200 CR	0,6	+1000 CR	+0,2	+800 CR	+0,1
7	2400 CR	0,8	+1800 CR	+0,2	+1500 CR	+0,1
8	4500 CR	1,0	-	-	-	-

Arm						
Arm (Ober- und Unterarm)			+2 Komp.		+1 Komp.	
RS	Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last
0	0 CR	0	+15 CR	+0,1	+10 CR	+0,1
1	20 CR	0,1	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
2	50 CR	0,2	+45 CR	+0,1	+40 CR	+0,1
3	100 CR	0,3	+80 CR	+0,1	+60 CR	+0,1
4	200 CR	0,4	+170 CR	+0,1	+140 CR	+0,1
5	400 CR	0,5	+340 CR	+0,1	+260 CR	+0,1
6	800 CR	0,6	+600 CR	+0,2	+500 CR	+0,1
7	1500 CR	0,8	+900 CR	+0,2	+800 CR	+0,1
8	2500 CR	1,0	+1300 CR	+0,2	+1100 CR	+0,2
9	4 KCR	1,2	+1800 CR	+0,2	+1500 CR	+0,2
10	6 KCR	1,5	-	-	-	-

Ellbogen oder Schulter						
RS			+2 Komp.		+1 Komp.	
Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last	Preis
0	0 CR	0	+15 CR	+0,1	+10 CR	+0,1
1	20 CR	0,1	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
2	50 CR	0,2	+45 CR	+0,1	+40 CR	+0,1
3	100 CR	0,3	+80 CR	+0,1	+60 CR	+0,1
4	200 CR	0,4	+170 CR	+0,2	+140 CR	+0,1
5	400 CR	0,6	+340 CR	+0,2	+260 CR	+0,1
6	800 CR	0,8	+600 CR	+0,2	+500 CR	+0,2
7	1500 CR	1,0	+900 CR	+0,2	+800 CR	+0,2
8	2500 CR	1,2	-	-	-	-

Hand (GES sinkt um Stufe)						
RS			+2 Komp.		+1 Komp.	
Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last	Preis
0	0 CR	0	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
1	30 CR	0,1	+40 CR	+0,1	+30 CR	+0,1
2	80 CR	0,2	+50 CR	+0,1	+40 CR	+0,1
3	140 CR	0,3	+130 CR	+0,1	+100 CR	+0,1
4	300 CR	0,4	-	-	-	-

Kopf						
Kopf (Stirn und Seiten)			+2 Komp.		+1 Komp.	
RS	Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last
0	0 CR	0	+40 CR	+0,1	+30 CR	+0,1
1	50 CR	0,1	+40 CR	+0,1	+30 CR	+0,1
2	100 CR	0,2	+80 CR	+0,1	+60 CR	+0,1
3	200 CR	0,3	+170 CR	+0,1	+140 CR	+0,1
4	400 CR	0,4	+350 CR	+0,1	+300 CR	+0,1
5	800 CR	0,5	+600 CR	+0,1	+500 CR	+0,1
6	1500 CR	0,6	+900 CR	+0,2	+800 CR	+0,1
7	2500 CR	0,8	+1350 CR	+0,2	+1200 CR	+0,1
8	4000 CR	1,0	-	-	-	-

Mitte oder Hals						
RS			+2 Komp.		+1 Komp.	
Preis	Last	Preis	Last	Preis	Last	Preis
0	0 CR	0	+25 CR	+0,1	+20 CR	+0,1
1	30 CR	0,1	+35 CR	+0,1	+30 CR	+0,1
2	70 CR	0,2	+70 CR	+0,2	+60 CR	+0,1
3	150 CR	0,4	+120 CR	+0,2	+100 CR	+0,2
4	300 CR	0,6	-	-	-	-

Standardrüstungen

Bei den folgenden Standardrüstungen dürfen die drei Rüstungswerte beliebig N, P und E zugeordnet werden.

Die Rüstungen sind mit Buchstaben versehen worden, um im Bedarfsfall einem NSC schnell eine Rüstung zuordnen zu können. So würde RS A: E-P-N bedeuten, daß der NSC die Werte der RS A benutzt und dabei den höchsten Wert auf E, den

zweithöchsten Wert auf P und den niedrigsten Wert auf N legt.

Last und Preise der einzelnen Rüstungsteile werden aufgeführt, um Variationen zu erleichtern. Diese Werte müssen nicht mehr ausgerechnet werden (s. vordere Seite).

Rüstung A	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS	2-2-2	2-2-2				2-2-2														
Preis	600	500	50			50														
Last	2,7	2,3	0,2			0,2														

Rüstung B	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf			
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals	
RS	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2		4-3-2	4-3-2	4-3-2		4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2	4-3-2		
Preis	4190	1550	155	155	155	155	155	155		155	155	155	230	155	155	155	230	320			
Last	10,2	4,2	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4		0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4	0,4		

Rüstung C	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf				
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals		
RS	5-4-4	5-4-4				5-4-4				5-4-4				5-4-4				5-4-4	2-2-2	2-2-2		
Preis	5600	3400	340			340				340				340				700	70	70		
Last	9,3	6,0	0,6			0,6				0,6				0,6				0,5	0,2	0,2		

Rüstung D	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS	6-2-2									5-1-1				5-1-1						
Preis	7180	5500								280				280						
Last	9,1	6,1								0,5				0,5						

Rüstung E	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS	8-6-4	6-4-2				6-4-2				5-3-1				5-3-1				5-3-1		
Preis	22440	20100	575			575				290				290				610		
Last	12,9	10,2	0,6			0,6				0,5				0,5				0,5		

Rüstung F	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf			
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals	
RS	10-10-10	10-10-10	8-8-8	8-8-8	4-4-4	10-10-10	8-8-8	8-8-8	4-4-4	10-10-10	8-8-8	8-8-8	8-8-8	10-10-10	8-8-8	8-8-8	8-8-8	8-8-8	4-4-4	4-4-4	
Preis	118200	60000	6000	2500	2500	300	6000	2500	2500	300	6000	2500	2500	4500	6000	2500	2500	4500	4000	300	300
Last	36,1	15,5	1,5	1,2	1,2	0,4	1,5	1,2	1,2	0,4	1,5	1,2	1,2	1,0	1,5	1,2	1,2	1,0	1,0	0,6	0,6

Rüstung	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS																				
Preis																				
Last																				

Rüstung	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS																				
Preis																				
Last																				

Rüstung	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS																				
Preis																				
Last																				

Rüstung	Linker Arm					Rechter Arm				Linkes Bein				Rechtes Bein				Kopf		
	Rumpf	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Arm	Schul.	Ellb.	Hand	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Bein	Hüfte	Knie	Fuß	Kopf	Mitte	Hals
RS																				
Preis																				
Last																				