

KAMPFREGELN

Schadenspunkte

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

Schadenspunkte (SP)
SP = durchgegangene DW

Wunden

Wundengröße

Zonenmodifikation

Für jede **Eins** des Angriffswurfes wird ein SP addiert. Dies bedeutet, daß jede Kopfwunde mindestens um einen SP erhöht wird. Treffer auf die Mitte des Kopfes, die Knie, die Ellbogen und die Organe ergeben somit ebenfalls einen SP mehr.

Die Erhöhung der SP werden nur durchgeführt, wenn mindestens ein DW durchgegangen ist.

Pro 1 des Angriffs SP +1
 Wundengröße = SP

Die *Wundengröße* wird ebenso notiert wie die exakte *Trefferzone* (also X;Y nicht nur Kopf o.ä.).

Wundenvergrößerung

Sollte eine Wunde erneut getroffen werden (exakter X;Y-Wert), addieren sich die Wundgrößen zu einer neuen Wunde, mit allen noch daraus folgenden Konsequenzen (höhere Blutung, schlechterer Regenerationswert).

Verletzungsauswirkungen

Notation

Nach Erhalt einer Wunde werden SP Spalten der getroffenen Zone durch ein „x“ markiert (von vorne beginnen).

☞ Beispiel: Sie erhalten eine 3er-Wunde am linken Arm. Die ersten drei Kästchen werden markiert.

Sind alle Kästchen einer Trefferzone markiert, „fließt“ der Schaden weiter direkt auf die Konstitution.

Arme, Beine, Rumpf, Kopf, Geistig ☉ Konstitution

ACHTUNG! NEUE TABELLE!

Verletzungsauswirkungen							
Zone	5	4	3	2	1	pro ×	komplett
Arm links	x	x	x			-1 Arm FW	Arm HU
Arm rechts						-1 Arm FW	Arm HU
Bein links						-½ TRK	BU
Bein rechts						-½ TRK	BU
Rumpf	x	x	x	x	x	-1 KFW	KAU
Kopf						-1 FW	AU
Geistig (=Psi)						-1 GFW	GAU
Konstitution	x					Keine	Tod

☞ Beispiel: Betrachten Sie die obere Verteilung der markierten Felder. Angenommen, Sie erhalten eine weitere Wunde am linken Arm (5 SP). Zwei Kästchen des Arms werden gefüllt (der Arm damit unbrauchbar), drei weitere Schadenspunkte richten Konstitutionsschaden an.

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.

Auswirkungen

Welche Auswirkungen haben markierte Felder? Sie geben einerseits an, welche Mali der Charakter auf seine Fertigkeitwürfe erhält.

Optionale Regel: Die markierten Felder definieren bei der Initiative (=Verletzungswurf), ob ein Charakter handeln kann. Wird eine markierte Zahl bei der Initiative erwürfelt, gelten die Auswirkungen unter „komplett“.

Die × einer Zeile ergeben einen Verletzungsmodifikator auf Aktionen, welche den entsprechenden Körperteil benötigen. So erhalten Sie pro × in einer Arm-Zeile -1 auf FW des Armes. Sollte eine ganze Zeile markiert sein, gelten die Auswirkungen unter *komplett*.

Es folgt eine Liste der Definitionen:

FW	Fertigkeitwurf
KFW	Körperlicher Fertigkeitwurf: Umfaßt alle FW der Bereiche <i>Körperlich, Waffen und Fahrzeug</i> .
GFW	Geistiger Fertigkeitwurf: Umfaßt alle FW der Bereiche <i>Geistig, Sozial und Psi</i> .
GAU	Geistig Aktionsunfähig: GFW <u>sind nicht mehr durchführbar</u> .
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	(Kann nur bei kritischen Treffern vorkommen). 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 -4 auf KFW hinnehmen muß, auch nur -4 auf Arm-FW und nicht -7. Bei -1 auf GFW und -2 auf FW generell (Kopf) gilt natürlich -2 auch auf GFW. Ansonsten sind die Auswirkungen aber getrennt (z.B. GFW -3 und KFW -5).

Einfache Regel: Zählen Sie einfach die × jeder Zeile (Kon-Zeile nicht beachten). Die Zeile mit den meisten Kreuzen gibt den Gesamtmalus auf alles an. Dieses Verfahren empfiehlt sich vor allem für NSC.

Kritische Treffer

Kritische Treffer können nur an bestimmten Trefferzonen auftreten. Die Bestimmung eines kritischen Treffers ist sehr einfach:

Der Getroffene führt nach Erhalt der Wunde in jedem Fall einen sogenannten **Verletzungswurf** (VW) durch. Dieser VW wird mit 1[w], also einem einzelnen geschlossenen w10 durchgeführt.

Anmerkung: Bedenken Sie, daß Sie mit ALP die Ergebnisse Ihrer Würfel verändern können, um z.B. einem kritischen Treffer zu entgehen.

Ist der VW **nicht größer** als die Wunde, wird der Charakter bewußtlos. Ist der VW sogar kleiner als die halbe Wunde, kommt es zu einem kritischen Treffer, sofern dies an der Zone möglich ist.

Wunde	Bewußtlos	Kritisch
1	1	-
2	1-2	-
3	1-3	1
4	1-4	1
5	1-5	1-2
6	1-6	1-2
7	1-7	1-3
8	1-8	1-3
9	1-9	1-4
10	immer	1-4

Einige kritische Treffer haben Auswirkungen auf den Blutungsschaden der Wunde. Bitte notieren Sie dies.

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 SP. 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.o.) verändern die Blutungsgröße ebenfalls. Eine Blutungsgröße von null oder weniger wird nicht notiert.

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

Notieren Sie die Blutungsgröße. **Es wird nicht mehr regelmäßig für Blutungen gewürfelt.** Der Blutverlust wird nun sofort nach Erhalt der Wunde bestimmt und tritt dann in definierten Zeitabständen auf.

Gesamtschaden einer Blutung

Die Blutungsgröße ergibt direkt den Gesamtschaden, den eine Blutung anrichten wird, wenn sie **nicht behandelt** wird.

Es vergeht immer eine Minute, bevor ein Charakter **einen** Schadenspunkt durch die Blutung verliert. Wurde der Gesamtschaden angerichtet, endet die Blutung.

Beginnen Sie erst **nach dem Kampf** damit, den Blutungsschaden zu bestimmen (kaum ein Kampf dürfte eine Minute dauern. Bei wirklich langen Kämpfen Pi mal Daumen abschätzen).

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 (x) markieren.

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

Behandlung

Die Behandlung einer Blutung dauert 6 Kampfrunden (halbe Minute). **Während der Behandlungsdauer erhält das Opfer keinen Schaden.** 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 bzw. nötigen MW durchgeführt.

Liste der kritischen Treffer

Rumpf

Zone Bezeichnung Auswirkungen

- 6;1 Herz Sofortiger Todeseintritt.
 7;1 Wirbelsäule Lähmung des Körpers vom Hals abwärts: BU, KHU
 8;1 Lunge Koma: Ohne Behandlung tritt der Tod nach KON Minuten ein.
 9;1 Leber Koma: Ohne Behandlung tritt der Tod nach KON Minuten ein.
 6-9;2,3 Brust Rippenbruch, die entsprechende Wunde bedarf besonderer medizinischer Behandlung. **Blutungsgröße -1.**
 6-9;4,5 Bauch **Innere Blutungen:** Durch erste Hilfe kann die Blutung maximal auf die Hälfte reduziert werden..

Arme oder Beine

Zone Bezeichnung Auswirkungen

- Jede Ab oder Bruch Der [1w]-Krit.-Wurf zeigt weniger als 50% des Maximums: Körperteil wird ab der betroffenen Zone abgetrennt, **Blutungsgröße +1;** Sonst: Bruch. Die entsprechende Wunde bedarf besonderer medizinischer Behandlung. **Blutungsgröße -1.**

Kopf

Zone Bezeichnung Auswirkungen

- 1;1 Mitte [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 [1w]: 1-2: Der Kopf wird vom Rumpf getrennt. Sofortiger Todeseintritt; 3-10: **Blutungsgröße +2.**
 1;4,5 Stirn Gehirntreffer [1w]: 1-2: Sofortiger Todeseintritt; 3-4: Verlust eines Prioritätspunktes und Bildung sinkt auf 80%; 5-6: Verlust zweier kompletter Fertigkeitstufen und Bildung sinkt auf 90%; 7-10: Verlust einer kompletten Fertigkeitstufe.
 1;6,7 Ohr (Seite) Das Ohr wird abgerissen (Hörvermögen sinkt auf 50%. Verlust des zweiten Ohrs HRV 0).

Der „MW“ ist $8 + 2 \times \text{Blutungsreduktion}$, wobei Blutungsreduktion der Blutungsgröße der linken Tabelle entspricht und sich daraus die tatsächliche Reduktion ermitteln läßt. Eine 10 reduziert den Schaden um einen Punkt, bei Erreichen einer 12 wird der Gesamtschaden der Blutung um zwei reduziert, egal wie groß die eigentliche Blutung ist.

Schafft es der Mediziner, bei einer Komplettblutungsstillung (Blutung wird auf 0 oder weniger reduziert) kritische Erfolge zu erzielen, verringert dies die Chance, daß die Blutung erneut aufbricht. Notieren Sie dies unter „Bemerkungen“.

Erreichter MW	Blutungsreduktion
10	1
12	2
14	3
16	4
18	5
...	...

☞ Beispiel: Ein Arzt (*Erste Hilfe* 11) behandelt eine 6er 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 12 für 2er Reduktion 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. 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 **Blutungsgröße** aber größer als die Stufe des Gerätes sein, wird für jeden darüberliegenden Blutungspunkt ein w mehr gewürfelt und damit ein 2^{-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 Monaten 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.

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.

