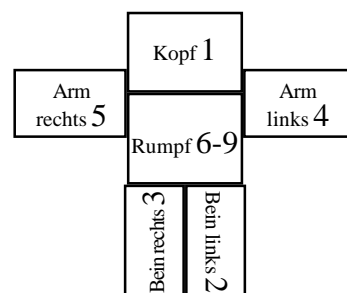


KAMPF TABELLENTEIL (1/2)

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	Brust	-8	Bauch	-8	Seite	-6	Seite	-6



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	Entwaffnet	30%, 15 IP	aktionsunfähig, Parade	-2	
	2	4	Entwaffnet	40%, 20 IP	aktionsunfähig, Parade	-2	
1:1	1	3	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			

Waffe ziehen	
Einhändige Schußwaffen:	5 IP
Leichte zweihändige Schußwaffen:	10 IP
Schwere zweihändige Schußwaffen:	20 IP
Projekttilwaffen:	„IP“-Wert - 10
Nahkampfwaffen:	„IP“-Wert - 13
Kein Halfter/Scheide	+ 5 IP
Waffe versteckt:	+ 5 IP

Wunden-Regenerationswert	
Projekttilwaffen	5
Nahkampfwaffen	5
Energiewaffen	6
Waffenlos	1
Psi	8 Stunden
Brüche	10
Abgetrennt	15
Erschöpfung	s. Kapitel 3: Laufen

Wundgröße		Wunde		
Pro 1 des Angriffs	SP +1	1	1	-
Wundengröße =	SP	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

Schadenskategorien			
SK gegen	RK 1	RK 2	RK 3
1	0	-2[w-3]	-5[w-6]
2	2×N[w+3]	0	-2[w-3]
3	5×N[w+6]	2×N[w+3]	0

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 Fertigungsstufen und Bildung sinkt auf 90%; 7-10: Verlust einer kompletten Fertigungsstufe.
1;6,7	Ohr (Seite)	Das Ohr wird abgerissen (Hörvermögen sinkt auf 50%, Verlust des zweiten Ohrs HRV 0).

KAMPF TABELLENTEIL (2/2)

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

Fertigkeitsstufe	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
...	...

Rückstoß

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.

Zielen: MW 5

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

Verletzungsauswirkungstabelle

FW	Fertigkeitswurf
KFW	Körperlicher Fertigkeitswurf: Umfaßt alle FW der Bereiche <i>Körperlich, Waffen und Fahrzeug</i> .
GFW	Geistiger Fertigkeitswurf: Umfaßt alle FW der Bereiche <i>Geistig, Sozial und 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.

Nahkampfreichweite

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

Wundenbehandlung

Fertigkeitswurf	Wunden behandeln
Außerirdischer wird nicht mit <i>Xenomedizin</i> behandelt	-5
Behandlung eines Bluters	-2
BTL größer als Wundgröße	+2

Erreichter MW	„Striche“
10	1
12	2
14	3
17	4
20	5
+3 ...	+1 ...

Grundwert: Ein Strich pro Tag

Sehr gute Bedingungen	+ ½ Striche
Anwesender Mediziner	+ ½ Striche
mit Medizin 11+	+ ½ Striche

Fertigkeitswurf Blutungen stillen

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

Erreichter MW Blutungsreduktion

10	1
12	2
14	3
16	4
18	5
...	...

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