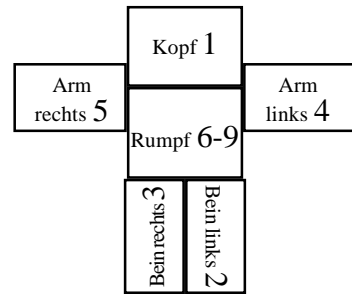




Tabellenteil

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



Mißerfolgskategorie			Auswirkungen Nahkampf		
1	2	3			
	9...6		Verlust der nächsten Aktion		
	5...3		Entwaffnet 20%, Parade -1, Verlust der nächsten Aktion		
1;1	2	9...6	Entwaffnet 40%, Parade -2, Verlust der nächsten Aktion		
	1	5...3	Entwaffnet 60%, Parade -4, Verlust der nächsten Aktion		
	1;1	2	Entwaffnet 80%, diese und eine Runde handlungsunfähig		
		1	Entwaffnet, diese und eine Runde handlungsunfähig		
		1;1	Entwaffnet, diese und zwei Runden handlungsunfähig		

Wunden und Blutungen	
pro 10er Wundgröße über 10	+1
Bluter bei jeder Wunde	+Stufe

Wunden-Regenerationswert (REG)	
Blutverlust	REG 2
Brüche	REG:= REG-1
Abgetrennt	REG:= REG-2, maximal 0

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
...	...

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

Wundregeneration	
Grundwert:	REG in 48 Stunden
Ärztliche Behandlung	+1
Krankenhaus	+2
Krankenhaus (Luxus, ab TL 7)	+4
Künstliches Koma (ab TL 8)	+2
Schlechte Bedingungen	-1
Extrem schlechte Bedingungen	-2

Fertigkeitsmodifikationen	
Außerirdischer wird nicht mit Xenomedizin behandelt	-5
Behandlung eines Bluturs	-2
BTL größer als Wundgröße x 2	+2

Beidhändiger Waffeneinsatz	
Beidhänder in Klammern	
Art der Waffen	Malus
Angriff/Angriff	-2 (-1)
Angriff / Fern	-4 (-3)
Parade /Fern	-3 (-2)
Fern /Fern	-3 (-2)

Waffe ziehen (Initiativpunkte)	
Einhändige Schußwaffen:	5 IP
Leichte zueihändige Schußwaffen:	10 IP
Schwere zueihändige Schußwaffen:	20 IP
Projekttilwaffen:	20 IP
Nahkampfwaffen:	6 - Ini
Kein Halfter/Scheide	+ 5 IP
Waffe versteckt:	+ 5 IP

Erste Hilfe	
Erreichter MW	Punkte
5	1
10	2
15	3
+5 ...	+1 ...

Schadens- gegen Rüstungskategorien			
SK gegen	RK 1	RK 2	RK 3
1	-	-2w[]	-4w[]
2	+3w	-	-2w[]
3	+6w	+3w	-
Kategorie 1: Personen			
Kategorie 2: Fahrzeuge			
Kategorie 3: Gebäude und Raumschiffe			

Spezielle Rettungsmaßnahmen	
Blutspende (ab TL 6)	Bis zu fünf Punkte
Eigenblut (ab TL 7)	Bis zu zehn Punkte
Blutplasma (ab TL 8)	Bis zu zehn Punkte
Schmerzmittel (ab TL 7)	AW + 5
Schmerzdrogen (ab TL 9)	AW + 10

Blutungen stillen	
Erreichter MW	Blutungsreduktion
8	1
10	2
12	3
14	4
+2...	+1...



Auswirkungswurf

Sobald die TP/SP unter 0 sind, für jeden Treffer mit 2w+TP/SP würfeln (Kopf nur 1w), bei SP eine Stufe nach oben.

SP-Auswirkungen unter der Schockpunktgrenze (-11): Eine Minute bewußtlos.

Bei TP -40 oder schlechter stirbt der Charakter. Innerhalb von BTL Runden können lebensrettende Maßnahmen ergriffen werden.

Kopf (+1w)

- 10+ Keine Auswirkungen.
- 5...9 Diese und die nächste Runde aktionsunfähig.
- 0...4 Diese und die nächsten zwei Runden aktionsunfähig.
- 5...-1 Diese und die nächsten zwei Runden aktionsunfähig. Eine Stunde -4 auf alle Aktionen.
- 10...-6 Eine Minute handlungsunfähig. Eine Stunde -4 auf alle Aktionen.
- 15...-11 Eine Stunde bewußtlos. Zwei Tage handlungsunfähig.
- ...-16 Eine Woche im Koma. Täglich ein PW: KON (25), um zu überleben. Eine Woche aktionsunfähig.

Arme (+2w)

- 10+ Keine Auswirkungen.
- 5...9 -2 auf nächste Aktion mit betroffenem Arm.
- 0...4 -4 auf nächste Aktion mit betroffenem Arm.
- 5...-1 Arm unbrauchbar für diese und die nächste Runde.
- 10...-6 Diese und die nächste Runde aktionsunfähig. Arm unbrauchbar für eine Stunde.
- 15...-11 Eine Minute aktionsunfähig. Arm unbrauchbar für einen Tag.
- ...-16 Zwei Minuten bewußtlos. Ein Tag aktionsunfähig. Arm unbrauchbar für zwei Tage.

Beine (+2w)

- 10+ Keine Auswirkungen.
- 5...9 Diese und die nächste Runde eine Beweglichkeitskategorie nach unten.
- 0...4 Diese und die nächste Runde zwei Beweglichkeitskategorien nach unten.
- 5...-1 Diese und die nächsten zwei Runden zwei Beweglichkeitskategorien nach unten.
- 10...-6 Diese und die nächste Runde aktionsunfähig. Eine Stunde zwei Beweglichkeitskategorien nach unten.
- 15...-11 Eine Minute handlungsunfähig. Zwei Stunden bewegungsunfähig. Einen Tag vier Beweglichkeitskategorien nach unten.
- ...-16 Eine Stunde handlungsunfähig. Zwei Tage bewegungsunfähig. Eine Woche vier Beweglichkeitskategorien nach unten.

Rumpf (+2w)

- 10+ Keine Auswirkungen.
- 5...9 -2 auf nächste Aktion oder Initiative.
- 0...4 -4 auf nächste Aktion oder Initiative.
- 5...-1 Diese und die nächste Runde aktionsunfähig.
- 10...-6 Diese und die nächste Runde aktionsunfähig. Eine Stunde -4 auf alle Aktionen.
- 15...-11 Eine Stunde handlungsunfähig. Vier Stunden -4 auf alle Aktionen.
- ...-16 Zwei Stunden bewußtlos. Zwei Tage -4 auf alle Aktionen.

Liste der kritischen Treffer (optional), Wundgröße + [2w]

Kopf (Wurf bei Wundgröße > 10)

Zone	Bezeichnung	Auswirkungen
1;1	Mitte	41+: Sofortiger Todeseintritt. 36-40: Verlust eines Auges (SEH sinkt um 50%). 31-35: Verlust der Nase (GER auf 0). 26-30: Mundtreffer mit Stimmverlust.
1;2,3	Hals	41+: Der Kopf wird vom Rumpf getrennt. Sofortiger Todeseintritt. 31-40: <i>Blutungsgröße +3</i> . 21-30: <i>Blutungsgröße +1</i> .
1;4,5	Stirn	46+: Gehirntreffer. Sofortiger Todeseintritt. 41-45: Verlust eines Prioritätspunktes und Bildung sinkt auf 80%. 31-40: Verlust zweier kompletter Fertigkeiten und Bildung sinkt auf 90%. 26-30: Verlust einer kompletten Fertigkeit.

Arme oder Beine (Wurf bei Wundgröße > 20)

Zone	Bezeichnung	Auswirkungen
Jede	Ab/Bruch	51+: Körperteil wird abgetrennt, Regenerationswert -2, <i>Blutungsgröße +2</i> . 36-50: Bruch. Regenerationswert -1, <i>Blutungsgröße -1</i> .

Rumpf (Wurf bei Wundgröße > 15)

Zone	Bezeichnung	Auswirkungen
6;1	Herz	51+: Sofortiger Todeseintritt.
7;1	Wirbelsäule	51+: Lähmung des Körpers vom Hals abwärts: BU, KHU
8;1	Lunge	51+: Koma: Ohne Behandlung tritt der Tod nach KON Minuten ein.
9;1	Leber	51+: Koma: Ohne Behandlung tritt der Tod nach KON Minuten ein.
6-9;2,3	Brust	36+: Rippenbruch, Regenerationswert -1, <i>Blutungsgröße -1</i> .
6-9;4,5	Bauch	46+: Innere Blutungen: Erste Hilfe kann Blutung maximal auf die Hälfte reduzieren