

PROBEN

Schwierigkeit	Mindestwurf
Routinierte Aktion	MW 5
Normale Aktion	MW 10
Anspruchsvolle Aktion	MW 15
Schwere Aktion	MW 20
Sehr schwere Aktion	MW 25
Epische Aktion	MW 30
Legendäre Aktion	MW 40

Unterstützende Probe

Besitzt der unterstützende Charakter die verwendete Fertigkeit?

Ja: darf unterstützen

Nein: kann nicht unterstützen

Ablauf: der Unterstützende verwendet die abgerundete Hälfte seiner Würfel für die Fertigungsprobe.

Das Ergebnis wird dem unterstützten Charakter als Bonuspunkte auf seine Probe gutgeschrieben.

WICHTIG: Nur Ergebnisse von 10 oder mehr Punkten dürfen als Hilfe angerechnet werden.

Kampfnachteil

Ein Charakter der in seinen Aktionen in irgendeiner Form beeinträchtigt wird, erhält einen Kampfnachteil.

Je Kampfnachteil erleidet der Charakter -2W6 auf alle Aktionen (außer Schadenswiderstand).

Beispiele

Charakter wird festgehalten (gestörte Bewegung)

Charakter liegt auf dem Boden (schlechte Position)

Charakter führt eine weitere Tätigkeit aus (abgelenkt)

Rutschiger Boden und Wind (Umwelteinflüsse)

TREFFERZONEN BEI HUMANOIDEN

Trefferzone	2W6 Probe
Kopf*	12
Brustkorb (rechts)*	6
Brustkorb (links)*	8
Bauch*	7
Arm (rechts)	5
Arm (links)	9
Becken*	2
Oberschenkel (rechts)	4
Oberschenkel (links)	10
Unterschenkel (rechts)	3
Unterschenkel (links)	11

* letale Trefferzone bei normalen Lebewesen

GEZIELTE ANGRIFFE

Fernkampf Ziel	Angriffsmalus
Eine Körperhälfte	-1 Würfel
Eine Trefferzone	-2 Würfel
Eine exakte Stelle	-4 Würfel
Zielhilfe (Laserpointer)	Ein Maluswürfel weniger

Nahkampf Ziel	Angriffsmalus
Eine Körperhälfte	Kein Malus
Eine Trefferzone	-1 Würfel
Eine exakte Stelle	-3 Würfel
Nahkampf-Waffe	evtl. Angriffsbonus
Kampfkunst	evtl. Sonderregel

REICHWEITEN VON WAFFEN

Waffenart	Kurz (MW 10)	Mittel (MW 20)	Weit (MW 30)	Extrem (MW 40)
Pistolen / Revolver / MP	bis 15 m	bis 30 m	bis 100 m	bis 250 m
Shotgun / Pumpgun	bis 15 m	bis 30 m	bis 250 m	bis 600 m
Sturmgewehr / MG	bis 150 m	bis 400 m	bis 1.000 m	bis 2.800 m
Scharfschützengewehr	bis 600 m	bis 1.200 m	bis 1.800 m	bis 2.800 m
Granatwerfer	bis 15 m	bis 40 m	bis 150 m	bis 350 m
Raketenwerfer / Sprühwaffen	variabel, siehe entsprechende Waffe / Munition			
Gatlingwaffen	bis 100 m	bis 300 m	bis 1.500 m	bis 4.700 m
Recurvebogen	bis 10 m	bis 25 m	bis 70 m	bis 350 m
Langbogen	bis 10 m	bis 25 m	bis 90 m	bis 300 m
Compoundbogen	bis 15 m	bis 35 m	bis 150 m	bis 400 m
Handarmbrust	bis 15 m	bis 30 m	bis 70 m	bis 150 m
Armbrust	bis 15 m	bis 30 m	bis 100 m	bis 250 m
Wurfaffen	bis ST-Att x 2 m	bis ST-Att x 3 m	bis ST-Att x 7 m	bis ST-Att x 12 m

Wird bei einem Angriff der Mindestwurf nicht erreicht oder überschritten, verfehlt der Angriff automatisch das Ziel.

KRAFTSAMMELN JE RUNDE

Mindestwurf Wille.	zusätzliche Kraftstufen
MW 15	+ 1 KS
MW 20	+ 2 KS
MW 25	+ 3 KS
MW 30	+ 4 KS
MW 35	+ 5 KS
MW +5 Punkte	je + 1 KS mehr

Legende zu PSI-App Merkmalen

Zielbereich: Mindestwurfbereich in den man hineinwürfeln muss, um eine PSI-App erfolgreich zu wirken.

Haltung: Würfelmalus gegen den Wirker, solange die PSI-App von ihm aktiv gehalten wird.

Noob-Wert: Ersetzt den Zielbereich bei nicht erlernten PSI-Apps durch diese eine Zahl.

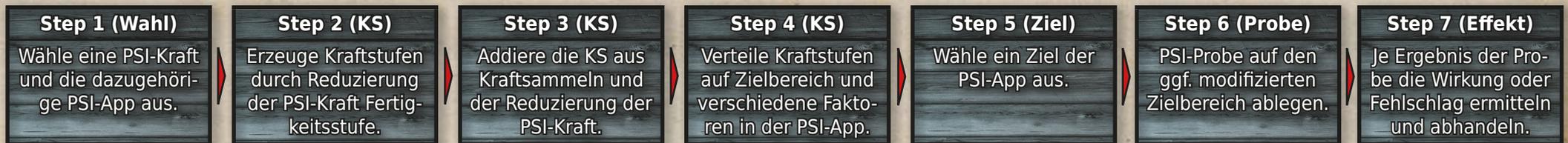
Master-Wert: Liegt die Stufe der PSI-Kraft bei diesem Wert oder höher, darf die PSI-Probe einmal wiederholt werden, da der Charakter sehr geübt ist.

Defensiv: Die PSI-App kann als Defensive Aktion im Kampf verwendet werden (SK + PSI-Kraft um auszuweichen oder den Angriff zu blocken).

KS: Kraftstufen, können den Zielbereich um mehrfach 1 Punkt in beide Richtungen ausdehnen oder einzelne, unterschiedliche Faktoren einer App verändern.

ABLAUF ZUSAMMENFASSUNG

vorab optional
Kraftsammeln



Step 1 (Wahl)

Wähle eine PSI-Kraft und die dazugehörige PSI-App aus.

Step 2 (KS)

Erzeuge Kraftstufen durch Reduzierung der PSI-Kraft Fertigungsstufe.

Step 3 (KS)

Addiere die KS aus Kraftsammeln und der Reduzierung der PSI-Kraft.

Step 4 (KS)

Verteile Kraftstufen auf Zielbereich und verschiedene Faktoren in der PSI-App.

Step 5 (Ziel)

Wähle ein Ziel der PSI-App aus.

Step 6 (Probe)

PSI-Probe auf den ggf. modifizierten Zielbereich ablegen.

Step 7 (Effekt)

Je Ergebnis der Probe die Wirkung oder Fehlschlag ermitteln und abhandeln.

PSI PATZER

1W6	Fehlschlagtable 1 Auswirkungen (1-5 Punkte Abweichung v. Zielbereich)
1	Rückkopplung: Würfel auf der Fehlschlagtable 2
2	Schock: Der Charakter wird 1W6-2 Kampfrunden handlungsunfähig, die PSI-App misslingt.
3	War ich das?: Ein zufälliges, potentiell Ziel im Sichtfeld des Wirkers wird als neues Ziel ermittelt.
4	Nebenwirkung: Die PSI-App wirkt, erzeugt zusätzlich einen chaotischen Effekt (SL entscheidet).
5	Fremde Welt: 1W6-2 Kampfrunden -2W auf alles sowie Halluzinationen beim Wirker. PSI-App wirkt.
6	Kraftverlust: Die PSI-App wirkt mit halber Kraft. Welche Wirkung halbiert wird, ist SL Entscheidung.

1W6	Fehlschlagtable 2 Auswirkungen (6-10 Punkte Abweichung v. Zielbereich)
1	Leichte Schmerzen: Der Wirker verliert 5 Trefferpunkte am Kopf. Die PSI-App misslingt.
2	Schmerzendes Echo: Zweimal erneut auf diese Tabelle würfeln, beide Ergebnisse kommen zum tragen.
3	Autsch, das war Nichts: Die PSI-App misslingt und das Licht im Raum (sofern vorhanden) flackert.
4	Kein Licht am Ende des Tunnels: Der Wirker wird 1W6 Kampfrunden bewusstlos. Die PSI-App misslingt.
5	Zwei mit einer Klappe: Zwei zufällige andere Ziele im Sichtfeld des Wirkers werden Ziel der PSI-App.
6	Stille: Die PSI-App misslingt und der Wirker kann 1W6 Kampfrunden keine der gleichen Kraft einsetzen.

1W6	Fehlschlagtable 3 Auswirkungen (10+ Punkte Abweichung v. Zielbereich) *
1	Lass es einfach...: Wirker und alle Wesen, in 10 m Radius vom Wirker, verliert 5 Punkte Psyche und leiden 2W6 min unter Horrorhalluzinationen und sind handlungsunfähig.
2	Große Schmerzen: Der Wirker verliert 15 Trefferpunkte am Kopf.
3	Nur ein böser Traum: Die PSI-App misslingt ohne weiteren Nebeneffekt.
4	Power ohne Kontrolle: Alles in 10 m Radius um den Wirker wird auf 3 m angehoben und fallen gelassen.
5	Stille und weißes Licht: Alles in 1W6 m Radius zum Wirker inkl. diesem erleidet 200 Schadenspunkte.
6	Der eigene Arsch: Die PSI-App wirkt allerdings auf den Wirker selbst.

* Bis auf Auswirkung 6 misslingen alle PSI-Apps bei der Fehlschlagtable 3

SCHADEN JE FEUERMODUS

Basisschadenskonzept für EM, RM, SM und BM

Grundscha**den** der Waffe + (Sch**aden** der **Geschosse** x **Anzahl** des Betätigen des Abzugs) + ggf. **Modifikationen** (durch Munitionsart, Gutes Treffen, Sonderregeln) = **verursachter Schaden**

Einzelgeschoss-Modus (EM)

Nur eine Kugel pro Aktion mit automatischen Nachladen und einen Punkt Rückstoß.

Repetier-Modus (RM)

Nur eine Kugel pro Aktion mit manuellen Nachladen und einen Punkt Rückstoß.

Semiautomatik-Modus (SM)

SM „Anzahl der Geschosse je Abzug“ „(maximale Betätigung des Abzugs in einer Aktion)“.

Bei jeder Betätigung des Abzugs wird ein Punkt Rückstoß erzeugt.

Burst-Modus (BM)

BM „Anzahl der Geschosse je Abzug“ „(maximale Betätigung des Abzugs in einer Aktion)“.

Bei jeder Betätigung des Abzugs wird ein Punkt Rückstoß erzeugt. Zwei Angriffsarten.

1. Konzentriertes Feuer: +10 Punkte Schaden, Bonus durch „Gutes Treffen“ bei je 5, statt 10 Punkten.

2. Streufeuer: Zwei temporäre Bonuswürfel auf den Angriffswurf mit dieser Waffe.

Spritzen (SP)

SP „Reichweite in Metern und Durchmesser der Sphäre am Ende“.

Kein Rückstoß.

Schaden: Initialer Schaden + kumulativer Bonusschaden je Kampfrunde bei anhaltendem Kontakt.

Vollautomatik-Modus (AM)

AM „**summierter Schadenscode**“

„(Anzahl der Geschossen je Abzug)“.

Kein Zielen möglich. Treffer in drei zufälligen Trefferzonen. Schadensbonus durch „Gutes Treffen“ bei je 5, statt 10 Punkten. Zwei Angriffsarten.

1. Regulärer Angriff: Rückstoßdämpfung (RD) als temporäre Bonuswürfel auf den Angriff.

2. Sperrfeuer: Anzahl der Geschosse je Abzug geteilt durch 3 Meter als Zielbereich. Kampfnachteil auf Angriff für Schützen. Treffer = Schaden wie bei AM vermerkt. Treffer in nur eine zufällige Trefferzone.

Opportunisten können eine Aktion im Zielbereich durchführen, bevor sie getroffen werden, wenn sie „Reaktion“ gegen den Angriffswurf des Schützen bestehen. Dabei erhalten sie einen Kampfnachteil. Der Schütze kann keine Defensivaktion durchführen, ohne das Sperrfeuer zu beenden.

Gatling-Modus (GM)

GM „**summierter Schadenscode**“

„(Anzahl der Geschossen je Abzug)“.

Kein Zielen möglich. Schadensbonus durch „Gutes Treffen“ bei je 5, statt 10 Punkten. Nur Sperrfeuer. Gatling-Waffen verbessern eine panzerbrechende Wirkung um eine MK oder erzeugen eine gegen MK:A.

Sperrfeuer: Anzahl der Geschosse je Abzug geteilt durch 10 Meter als Zielbereich. Kampfnachteil auf Angriff für Schützen. Treffer = Schaden wie bei GM vermerkt. Treffer in nur eine zufällige Trefferzone.

Opportunisten Regelung wie bei AM ist möglich.

DAUER FERNKAMPFANGRIFF

Feuermodus	Dauer
EM, RM, SM, BM, SP	1 Aktion
AM Regulärer Angriff	1 Kampfrunde
GM, AM Sperrfeuer	1 Kampfrunde bis zur nächster Aktion des Schützen.

„Gutes Treffen“

Bonusschaden im Nah- und Fernkampf. Je 10 Punkte Überschuss im Angriffswurf, wird der Schaden um 1W6 Punkte für diesen Angriff erhöht.

Mexican Standoff (Initiative)

In Situationen in den niemand aus logischer Sicht automatisch die **Initiative** erhält, wird zwischen allen Parteien eine vergleichende Probe auf „**SK + Reaktion**“ abgelegt. So wird die Handlungsreihenfolge bestimmen.

NICHT LETALE

Auswirkungen von NL Waffen & Munition

NL Munition bzw. Waffen erzeugen Maluswürfel beim Opfer. Der Malus hält 20 Kampfrunden ab dem letzten Treffer mit NL Waffen an.

NL 3 entspricht 3 Maluswürfeln am Opfer, die für je 10 Punkte in einer Konstitutionsprobe um 1 Würfel reduziert werden kann.

EM, RM und SM können mit NL Munition verwendet werden. Dann zählt der Waffenschaden nicht, sondern die Anzahl der Geschosse wird mit dem NL Wert der verwendeten Munition multipliziert (z.B. 3 Kugel NL 2 = NL 6 Schaden).

BM, SP, AM und GM erzeugen **keinen** NL Effekt.

Schmerztoleranz Stufe 10 und Panzerung MK:B oder besser verhindern generell NL Schaden.

SCHADEN DURCH...

Aufprall & Sturz

Je Einheit Geschwindigkeit = 1 Schadenspunkt
 Ansturm Bonusschaden = 1W6 je 10 Punkte
 Je Meter Sturz = 10 Schadenspunkte
 Kann durch Akrobatik reduziert werden (Probe).

Natürliche Waffen (Kratzen, Beißen, ...)

Waffenloser Nahkampf: Schadenscode von ST
Beißen: Schadenscode von ST + 20 Punkten
Kratzen: Schadenscode von ST + 5 Punkten

Feuer

Entzündet abhängig vom Schaden Materialien:
 10 = leicht brennbar, 20 = schwer, 40 = sehr schwer
 Schaden steigert sich jede Runde um 1W6 bis zum maximal doppelten, anfänglichen Schadenswert.
 GE um kleine Brände zu löschen. MW 10 bis MW 20.

Weichteile

Trefferchance von Weichteilen liegt bei 1 zu 6.
 Wenn eine Trefferzone mit entsprechenden Weichteilen ungezielt angegangen wird.
 Bonusschaden bei Treffern: + 10 Schadenspunkte

BEWUSSTLOSIGKEIT & TOD

Außer Gefecht gesetzt...

Reduzieren Maluswürfel die Konstitution einer Person auf Null oder darunter, wird diese bewusstlos.
 Ohne Regeneration: 2W6 Minuten ohnmächtig
 Mit Regeneration: 2W6 Kampfunden ohnmächtig
Tod: Bei Null Trefferpunkten in einer letalen Zone.

BESONDERE (NAH)KAMPFAKTIONEN

Aktion	Beschreibung
Zielwechsel	Das Ziel innerhalb eine Kampfunde wechseln erzeugt einen Kampfnachteil. Bewegungsreichweite muss bei einer Nahkampfattacke ausreichen.
Angriff umleiten	Einen Angriff auf eine andere Trefferzone umleiten. Defensivprobe auf Reaktion mit 2 Bonuswürfeln. Bei Erfolg trifft der Angriff die neue Zone ohne „Gutes Treffen“.
Gegenangriff	Nur mit Kampfkunst Style-Skill: Im Nahkampf darf als Defensiveaktion ein Angriff mit Kampfnachteil durchgeführt werden. Ist die Probe doppelt so hoch wie die des Angreifers, trifft der Verteidiger zuerst und Effekte des Schadens beeinflussen den Angriff.
Multiple Angriffe	Zwei Angriffe pro Aktion. Auch unterschiedliche Ziele möglich. Würfelpool wird aufgeteilt und man erhält einen Kampfnachteil.
Waffenkampf	Angriff mit einer Waffe addiert den Waffenschaden auf den Nahkampfschaden (ST).
Kurzstanzwaffe	Angriffe mit einer Waffe kleiner 30 cm werden mit „Nahkampf“ durchgeführt.
Distanzwaffe	Angriffe mit einer Waffe größer 30 cm werden mit „Waffenkampf“ durchgeführt.
Parade	Mit einer Distanzwaffe einen Angriff abwehren. Verteidiger erhält Kampfnachteil.
Greifen des Ziels	Greifen fügt keinen Schaden zu. Kampfnachteil Ziel bei Ausweichen oder Parrieren.
Clinchen	Kämpfer haben sich gegriffen. Aktionen & Angriffe können mit vergleichenden Proben auf Stärke durchgeführt werden.
Fixierung	Nur im Clinchen: Wird eine Aktionsprobe mit ST gegen Gegner bestanden, kann dieser fixiert werden. Ab diesem Punkt erhält der Fixierte den doppelten Kampfnachteil.
Sauerstoffentzug	Nur im Clinchen: Schadenswurf gegen Konstitution. ab 10 Schaden = 2W6 Kampfunden ohnmächtig, ab 20 Schaden = 1W6 Minuten, ab 30 Punkte regulär Schaden.

FAHRZEUGSCHADEN

W6	Fahrzeugschaden Beschreibung
1	Interieurschaden: Anzeigen, Ausstattung sowie kleinere Geräte des Fahrzeugs werden beschädigt. Alles in Allem aber nicht lebensnotwendig. Weitere Treffer steigern sich auf „Waffenschaden“.
2	Waffenschaden: Die Bewaffnung des Fahrzeugs wird beschädigt und ist ohne Reparatur nicht wieder zu verwenden.
3	Treibstoffleck: Das Fahrzeug verliert Treibstoff über Zeit, die Menge liegt im Ermessen der Spielleitung. Ein weiterer Treffer steigert sich auf „Lahmgelegt“.
4	Lahmgelegt: Die Manövriereigenschaften des Fahrzeugs blockieren, der Antrieb versagt und der Motor ist schwer beschädigt, wird auch nicht ohne Reparatur anspringen.
5	Zerstört: Das Fahrzeug ist funktionsunfähig und muss aufwendig repariert werden (keine weitere Steigerung auf dieser Tabelle zu Katastrophalen Schaden möglich).
6	Katastrophaler Schaden: Sofern möglich explodiert das Fahrzeug umgehend und alle Passagiere erhalten 100 Schadenspunkte und werden aus dem Wrack geschleudert.

Die genaueren Regeln für Fahrzeugschaden /-kampf finden sich im Lebenden Regelwerk von August 2020.