

## Tabellenteil

Schwierigkeitsstufen		
Kategorie	MW	Chance
Trivial	13..16	90%
Einfach	17..19	75%
Leicht	20..23	50%
Mittel	24..27	30%
Schwer	28..33	15%
Fordernd	34..40	5%
Extrem	41..52	1%
Unmöglich	53+	0,2%

Gesundheitszustand					Wahnsinn			
Stand	SP+Zä	TP	PP	GP	Depression	Paranoia	Realitätsverlust	Klarheit
0+	keine Auswirkungen				keine psychische Störung			
-10..-1	Aktion -1	1: AU	Sek. aufrecht erhalten	1: AU	Lustlosigkeit	Stimmungsschwankung	Halluzinationen	Fixe Idee
-20..-11	Aktion -2	1..2: AU	Doppelte PP-Kosten	1..2: AU	mangelnder Lebenswille	Nervös und Schreckhaft	Fiktion & Realität verwischt	Zwangsstörung
-30..-21	Aktion -3	1..4: AU	Keine Meditation	1: Anfall 2..4: AU	Todessehnsucht	Verfolgungswahn	Sensorische Überlastung	auffälliges Verhalten
-40..-31	Aktion -4	1..6: AU	Kein aufrecht erhalten	1..2: Anfall 3..6: AU	amoralisches Verhalten	präventive Aggression	Manifestationen	totale Obsession
< -40	AU	Stirbt	Tot	Wahnsinn	Soziopath	Panik	Katatonie	Drohne

Ergebnis	Psi-Auswirkungen
10+	keine Auswirkungen
5..9	1h Aktion -1
0..4	1h Aktion -2
-5..-1	1h Aktion -3, danach 1h Aktion -1
-10..-6	1h Aktion -4, danach 1h Aktion -2
-15..-11	1h bewusstlos, danach 4h Aktion -4, danach 12h Aktion -2
-20..-16	4h bewusstlos, danach 12h Aktion -4, danach 1 Tag Aktion -2
-25..-21	12h bewusstlos, 1/2 PW:Psi+Wkr sonst Hirnschaden, danach 1 Tag Aktion -4, danach 2 Tage Aktion -2
-30..-26	1 Tag bewusstlos, PW:Psi+Wkr sonst Hirnschaden, danach 3 Tage Aktion -4, danach 3 Tage Aktion -2
< -30	7 Tage bewusstlos, jeden Tag PW:Psi+Wkr sonst Hirnschaden, danach 7 Tage Aktion -4, danach 7 Tage Aktion -2

Schwere Auswirkungen	
Bruch oder TP im Gesicht (2)	1..3: linkes Auge, 4..6: rechtes Auge, 7..12: Nase
Bruch oder TP im Gesicht (3)	1..5: Oberkiefer, 6..12: Unterkiefer
TP am Hals	1: Stimmbänder, 2..3: Luftröhre, 4..5: Speiseröhre, 6..9: Halsschlagader
TP an Kopf Seite	1..3: linkes Ohr, 4..6: rechtes Ohr, 7..8: Schläfe
TP an der Brust	1..3: Lunge, 4: Leber, 5..6: Magen
TP am Bauch	1..2: Niere, 3..6: Darm
Bruch an Hals, Herz oder Bauch	Wirbelsäule
Ab an Kopf oder Herz	sofortiger Tod
Ab an Brust oder Bauch	langsamer Tod

Schockpunkte	Wie Zonen Auswirkungen, aber 1 Kategorie besser
Zonen Auswirkungen	<b>Zäh + 2w – Schaden</b>
Wundart Auswirkungen	<b>RS + Vit + 2w – Schaden</b> An Armen und kritischen Zonen (1..5) 1 Kategorie schlechter
Psi Auswirkungen	<b>Fok + 2w + PP</b>

Schaden ± Ksp	Effekt
bis BF - RS	-
bis 1.5*BF - RS	Waffe bleibt stecken
darüber, außer bei Bruch	Waffe bricht ab

Ergebnis	Zonen Auswirkungen				Wundart Auswirkungen		
	Rumpf	Arme	Beine	Kopf	Quetschung	Stich / Schnitt	Verbrennung
10+	keine Auswirkungen				keine Auswirkungen		
5..9	1h 1..3: Aktion -2	1h 1..3: Arm -2	1min BK +1	1h Aktion -2, 1..3: AU	1: Bruch	1: 2 TP	25cm <sup>2</sup> Grad 3
0..4	1h 1..6: Aktion -2	1h 1..6: Arm -2	1h BK +1	1h Aktion -2, 1..6: AU	1: Bruch, 1 TP	1: 3 TP, 2: 2 TP	5cm <sup>3</sup> Grad 4
-5..-1	1h Aktion -4, 1..3: AU	1h Arm -4, 1..3: Arm AU	1h BK +1, 1..3: AU	3 Runden AU, danach 2h Aktion -4, 1..6: AU	1: Bruch, 1 TP, 2: 2 TP	1: Bruch, 2 TP, 2: 3 TP	100cm <sup>2</sup> Grad 3, 10cm <sup>3</sup> Grad 4
-10..-6	2h Aktion -4, 1..6: AU	2h Arm -4, 1..6: Arm AU	2h BK +2, 1..3 AU, 4..6: BU	1min AU, 1..6:HU, danach 4h Aktion -4, 1..6: AU	1..2: Bruch, 2 TP, 3: Bruch	1..2: Bruch, 2 TP, 3: 3 TP	200cm <sup>2</sup> Grad 3, 20cm <sup>3</sup> Grad 4
-15..-11	4h Aktion -4, 1: HU, 2..6: AU	4h Arm AU, 1..3: AU	4h BK+2, 1: HU, 2..4: AU, 5..6 BU	1h bewusstlos, danach 2 Tage Aktion -4, 1: HU, 2..6: AU	2 TP, 1..4: Bruch	2 TP, 1: Ab, 2 TP, 2..4: Bruch	30cm <sup>3</sup> Grad 4, 1: Ab
-20..-16	1h AU, 1..6: HU, danach 4h Aktion -4, 1..3: HU, 4..6: AU	1min AU, danach 1 Tag Arm AU, 1..3: AU	1h BU, 1..6: AU, danach 1 Tag BK +2, 1..6 AU	1 Tag bewusstlos, danach 7 Tage AU, 1..2: HU	3 TP, 1: Ab, 2..6: Bruch	3 TP, 1..2: Ab, 2 TP, 3..6: Bruch	750cm <sup>2</sup> Grad 3, 50cm <sup>3</sup> Grad 4, 1..3: Ab
-30..-21	2h bewusstlos, danach 2 Tage Aktion -4, 1..6: AU	5min bewusstlos, danach 2 Tage Arm AU, 1..3: AU	2h BU, 1..6: HU, danach 2 Tage BK +2, 1..3: HU, 4..6: AU	PW:KON+Wk sonst tot, dann 2 Tage Koma, danach 7 Tage AU, 1..4: HU	Bruch, 3 TP, 1..2: Ab	Bruch, 5 TP, 1..4: Ab	15dm <sup>2</sup> Grad 3, 80cm <sup>3</sup> Grad 4, 1..6: Ab
< -30	4h bewusstlos, danach 7 Tage AU, 1..6: HU	1h bewusstlos, danach 7 Tage Arm AU, 1..6: AU	4h HU, danach 2 Tage BU, 1..3: HU, 4..6: AU, danach 7 Tage BK +2	7 Tage Koma, jeden Tag PW:KON+Wk sonst tot, danach 7 Tage AU, 1..6: HU	Ab	Ab	Ab

Wund-Behandlung			
Art	erste Hilfe	Notarzt	Magie
S	12		10 + TP/2
Q	17		12 + TP
V	14		15 + 2*TP
A	14+TP		17
A innere	-	18+TP	22
I	18 (nur Diagnose)		15+n <sup>2</sup> +t <sup>2</sup>
A / I heilen	nur Transfusion		15 + TP
Bruch	16 (nur Schienen)		20 komplett
Organe	-	30	32
Ab	-	-	25+n <sup>2</sup>
Tot	-	12 + 3*TP bis -40	18+t <sup>2</sup>

Natürliche Regeneration			
Art	ungepflegt	gepflegt	Krankenhaus
S / Q	1 TP	Risiko / 2 2 TP	kein Risiko 3 TP
V	1 TP 10% bleibt	Risiko / 2 1 TP	kein Risiko 2 TP
A / I	1 TP	1 TP	2 TP
I aktiv	PW:KON+Vit -n <sup>2</sup> , sonst -n TP	Vit+7	Vit+20
B	28 Tage	14 Tage	14 Tage
O	-	OP: 30	OP: 25

Runden Auswirkungen auf Minuten umgerechnet					
pro Runde bei	Diese Minute				∅
	nicht	einmal	zweimal	öfter	
1	2..10	11..20	21..26	27+	1mal
1..2	2..6	7..10	11..15	16+	2mal
1..3	2..4	5..7	8..11	12+	3mal
1..4	2	3..5	6..8	9+	4mal
1..6	-	2	3	4+	6mal

Stufe	1..4	5..10	11..20	21+
Spezialisierung/andere	0/-2	0/0	+2/0	+4/0

Angriffs- und Abwehraktionen	Blockieren	Pariieren	Ausweichen
	wichtig	-	
gezielt			-
abgepasst		-	
Rundumschlag			+
Doppelangriff		+	
Schlachtreihe	+		-
Fernkampf		×	×

Angriffsaktionen	gut mit
wichtig (+Ksp)	Schilde, Klängen, Schlagw. Stangenw., Langbogen, Geschütze
gezielt (+Gen)	Stichw., Fesselungsw., Parierdolch, Gewehre, Projektilw.
abgepasst (+Tim)	Einhandw., Kampfstab, Fernkampfw.
Rundumschlag	Zweihandw., schwere W.
Doppelangriff	Einhandklängen, Pistolen, Wurfw.
Schlachtr.	Stangenw.

Vernetzungen		
Punkte	Reichweite	Macht
0	kein Zugang	
1	lokal	minimal
2	regional	gering
3	Landesweit	nützlich
4	Weltweit	stark
5	interdimensional	mächtig

Trefferzonen							
Haupt- / Nebenzone	1	2	3	4, 5	6, 7	8, 9, 0	
1 Kopf	Stirn	Augen Nase	Mund Kinn	Hals	Seite	Seite	
2 Arm rechts	Hand	Ellenbogen		Schulter	Unterarm	Oberarm	
3 Arm links							
4 Bein links	Fuß	Knie		Hüfte	Unterschenkel	Oberschenkel	
5 Bein rechts							
6..0 Rumpf	Herz	Brust		Bauch	Seite	Seite	

Teamaktionen	
Team	MW
1	100%
2	75%
3	60%
4	50%
5	~43%
6	~38%
7	1/3
8	30%
9	~27%
10	25%
11	~23%
12	~21%
13	20%
14	~19%
15	~18%
16	1/6

Zeiträume			
GO	Dauer	Kategorie	ZD
0	0,6 s	Initiative	IP
0,5	1,9s	2 Sekunden	
1	6 s	Runden	R
1,5	19 s	20 Sekunden	
2	60 s	Minuten	m
2,5	190s	3 Minuten	
3	600 s	10 Minuten	
3,5	1900s	halbe Stunde	1/2h
4	6.000 s	100 Minuten	
4,5	19.000 s	5 Stunden	5h
5	60.000 s	17 Stunden	
5,5	190.000 s	2 Tage (54 h)	
6	600.000 s	Wochen	W
6,5	1,9 Mio. s	3 Wochen	
7	6 Mio. s	10 Wochen	
7,5	19 Mio. s	31 Wochen	
8	60 Mio. s	2 Jahre	2J
8,5	190 Mio. s	6 Jahre	
9	600 Mio. s	19 Jahre	
9,5	1,9 Mrd. s	60 Jahre	
10	6 Mrd. s	190 Jahre	
10,5	19 Mrd. s	600 Jahre	
11	60 Mrd. s	1903 Jahre	
11,5	190 Mrd. s	6000 Jahre	
12	∞	permanent	

Quadrate	
n	n <sup>2</sup>
0	0
0,5	0
1	1
1,5	2
2	4
2,5	6
3	9
3,5	12
4	16
4,5	20
5	25
5,5	30
6	36
6,5	42
7	49
7,5	56
8	64
8,5	72
9	81
9,5	90
10	100
10,5	110
11	121
11,5	132
12	144

Reichweite			
	4. Wurzel	8. Wurzel	16. Wurzel
MW	250%	300%	350%
+4	256m	65km	4,3 Gm
+5	625m	391km	1 AE
+6	1,3km	1680km	19 AE
+7	2,4km	6 Mm	220 AE
+8	4km	17 Mm	1873 AE
+9	6,5km	43 Mm	0,19 LJ
+10	10km	100 Mm	1 LJ
+11	14km	214 Mm	4,6 LJ
+12	20km	430 Mm	18,5 LJ
+13	28km	816 Mm	66,5 LJ
+14	38km	1,5 Gm	218 LJ
+15	50km	2,5 Gm	657 LJ
+16	65km	4,3 Gm	2 kLJ
+17	83km	7 Gm	5 kLJ
+18	100km	11 Gm	12 kLJ
+19	130km	17 Gm	29 kLJ
+20	160km	26 Gm	66 kLJ
+21	195km	38 Gm	143 kLJ
+22	234km	55 Gm	300 kLJ
+23	280km	78 Gm	613 kLJ
+24	330km	110 Gm	1,2 MLJ
+25	391km	153 Gm = 1 AE	2,3 MLJ
+26	457km	209 Gm	4,4 MLJ
+27	531km	282 Gm	8 MLJ
+28	615km	378 Gm	14 MLJ
+29	707km	500 Gm	25 MLJ
+30	810km	656 Gm	43 MLJ
+31	923km	853 Gm	73 MLJ
+32	1048km	1,1 Tm	121 MLJ
+33	1186km	1,4 Tm	200 MLJ
+34	1336km	1,8 Tm	320 MLJ
+35	1500km	2,25 Tm	507 MLJ
+36	1680km	2,8 Tm = 19 AE	800 MLJ

