

Gesundheitszustand					Wahnsinn			
Stand	SP+Zä	TP	PP	GP	Depression	Paranoia	Realitätsverlust	Klarheit
0+	keine Auswirkungen							
-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

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

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

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

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	12cm ² Grad 2
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	25cm ² Grad 3
-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	5cm ³ 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	100cm ² Grad 3, 10cm ³ 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..4: Bruch, 2 TP	200cm ² Grad 3, 20cm ³ Grad 4
-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	2 TP, 1..2: Ab, 3 TP, 3..6: Bruch	30cm ³ Grad 4, 1: 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	750cm ² Grad 3, 50cm ³ Grad 4, 1..3: 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	15dm ³ Grad 3, 80cm ³ Grad 4, 1..6: Ab

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%

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 Diagose)		15+n ² +t ²
A / I heilen	nur Transfusion		15 + TP
B	16 (nur Schienen)		20 komplett
O	-	30	32
Ab	-	-	25+n ²
Tot	-	12 + 3*TP bis -40	18+t ²

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 ² , 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				EW
	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	2	3	4	5
falsche Spezialisierung	-3	-1	1	3	5

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

Angriffsaktionen	gut mit
wichtig (+Ksp)	Schilde, Klinsen, Schlagw. Stangenw., Langbogen, Geschütze
gezielt (+Gen)	Stichw., Fesselungsw., Parierdolch, Gewehre, Projektilw.
abgepasst (+Tim)	Einhandw., Kampfstab, alle Fernkampfw.
Rundumschlag	Zweihandw., schwere W.
Doppelangriff	Einhandklingen, 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	Bein links	Fuß	Knie		Hüfte	Unter- schenkel	Ober- schenkel
3	Bein rechts						
4	Arm links	Hand	Ellenbogen		Schulter	Unter- arm	Ober- arm
5	Arm 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 ²
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

