

Körperliche Auswirkungstabelle					
2w + [TP] + Mod	Kopf	Rumpf	Arm	Bein	Spezialauswirkungen
Auswirkungen auf	Alle Fertigkeiten betroffen	Nur körperliche Fertigkeiten betroffen	Wirkt sich nur auf entsprechendes Körperteil aus		An jeweiliger Trefferzone, höchster Würfel des Auswirkungswurfs
10+	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen
5..9	-2 nächste Re-/Aktion	-1 nächste Re-/Aktion	-2 nächste Re-/Aktion	-2 nächste Re-/Aktion	Keine Auswirkungen
0..4	-4 nächste Re-/Aktion	-3 nächste Re-/Aktion	-4 nächste Re-/Aktion	-4 nächste Re-/Aktion	Keine Auswirkungen
-5...-1	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -3 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	Bewegungsunfähig für nächste Aktion, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H1+S1 2: Stufe S1
-10...-6	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -3 auf Reaktionen	Aktionsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	Bewegungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H1+S1 2-3: Stufe S1
-15...-11	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und nächste Kampfrunde, Bewegungsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H2+S2 2: Stufe H1+S2 3: Stufe S2 4: Stufe S1
-20...-16	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 3 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Aktionsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese und zwei Kampfrunden, Bewegungsunfähig für 6 Kampfrunden, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H2+S2 2: Stufe H1+S2 3: Stufe S2 4-5: Stufe S1
-25...-21	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Aktionsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 1 Minute, Bewegungsunfähig für 2 Minuten, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H3+S3 2: Stufe H2+S3 3: Stufe H1+S3 4: Stufe S3 5: Stufe S2 6: Stufe S1
-26 oder niedriger	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Aktionsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	Handlungsunfähig für diese Kampfrunde und 10 Minuten, Bewegungsunfähig für 1 Stunde, -4 auf Reaktionen	1: Stufe H3+S3 2: Stufe H2+S3 3: Stufe H1+S3 4: Stufe S3 5: Stufe S2 6-7: Stufe S1
-40 TP oder weniger	Todesesintritt nach KON Runden (Stabilisierung möglich). Charakter muss auf -39 TP oder mehr gebracht werden.				
-40 SP oder weniger	Der Charakter wird automatisch bewusstlos für [40 - KON] Runden. Überzähliger bzw. weiterer SP-Schaden wird von den TP abgezogen.				

Spezialauswirkungen			
Stufe	Physikalisch	Energie	Schock
S1	Blutung 1 TP / Runde	Bewusstlos 1 min	Bewusstlos 1 KR
H1	Bruch Stufe 1	Verbrennung Grad 1	Blutung 1 TP / Runde
S2	Blutung 2 TP / Runde	Bewusstlos 10 min	Bewusstlos 5 KR
H2	Bruch Stufe 2	Verbrennung Grad 2	Blutung 2 TP / Runde
S3	Blutung 3 TP / Runde	Bewusstlos 1 Stunde	Bewusstlos 10 min
H3	Bruch Stufe 3	Verbrennung Grad 3	Bruch Stufe 1

Modifikation des Auswirkungswurfs	
Schadenseigenschaft	Modifikation
Schadensgröße 1-10	+2w
Schadensgröße 11-20	+1w
Schadensgröße 21+	+0w
Schock-Schaden (additiv zur Schadensgröße)	+1w

Superkraft-Auswirkungen (2w + negative XP)	
Ergebnis	Psi-Auswirkung
10	Keine Auswirkungen
5..9	-2 nächster Superkraft-Einsatz
0..4	-4 nächster Superkraft-Einsatz
-5...-1	-4 nächster Superkraft-Einsatz -1 Superkraft-Einsätze für eine Minute
-10...-6	-4 nächster Superkraft-Einsatz / -2 Superkraft-Einsätze für eine Minute Die Dauer des Aufrechterhaltens von Superkräften sinkt um eine Zeit-Kategorie solange die XP unter Null sind.
-15...-11	-4 Superkraft-Einsätze für eine Minute Die Dauer des Aufrechterhaltens von Superkräften sinkt um eine Zeit-Kategorie solange die XP unter Null sind.
-20...-16	-4 Superkraft-Einsätze / -1 andere Aktionen für eine Stunde Die Dauer des Aufrechterhaltens von Superkräften sinkt um zwei Zeit-Kategorien solange die XP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 wird der Charakter bewusstlos (solange bis ein PP regeneriert wurde). Keine XP-Regeneration in dieser Stunde.
-25...-21	-4 Superkraft-Einsätze / -2 andere Aktionen für vier Stunden Die Dauer des Aufrechterhaltens von Superkräften sinkt um zwei Zeit-Kategorien solange die XP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 verliert der Charakter 1 Punkt seines X-Faktor-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 2-3 wird der Charakter bewusstlos (solange bis ein XP regeneriert wurde). Keine XP-Regeneration in diesen vier Stunden.
-30...-26	-4 Superkraft-Einsätze / -3 andere Aktionen für acht Stunden Aufrechterhalten von Superkräften ist nicht mehr möglich solange die XP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1 verliert der Charakter 2 Punkte seines X-Faktor-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 2-4 wird der Charakter bewusstlos (solange bis ein XP regeneriert wurde). Keine XP-Regeneration in diesen acht Stunden.
-39...-31	-4 Superkraft-Einsätze / -4 andere Aktionen für einen Tag Aufrechterhalten von Superkräften ist nicht mehr möglich solange die XP unter Null sind. Mit 1w würfeln. Bei einer 1-2 verliert der Charakter 2 Punkte seines X-Faktor-Attributs (kein neuer Auswirkungswurf). Bei einer 3-6 wird der Charakter bewusstlos (solange bis ein XP regeneriert wurde). Keine XP-Regeneration in dieser Zeit.
XP -40	Todesesintritt: Der Tod bei Superkraft-Verausgabung tritt sofort und unwiderruflich ein.

Waffe	Typ	SF ⁷	RW		Schaden		BF		Mun /Last	Last	Kosten
			1	max	Wurf	Wunde	H	Z			
Laser ¹	Feuerwaffen / Einhandwaffen	2	15	x8	2w+6	E	20	36	30/0,2	1,2	1.000 \$
Maschinen-Pistole	Feuerwaffen / Einhandwaffen	3	12	x8	3w-1	P	24	36	25/0,3	1,6	2.000 \$
Pistole (Automatik)	Feuerwaffen / Einhandwaffen	2	10	x6	3w+2	P	21	38	15/0,1	0,5	400 \$
Revolver	Feuerwaffen / Einhandwaffen	1	16	x10	4w	P	18	36	8/0,1	1,0	500 \$
Taser ²	Feuerwaffen / Einhandwaffen	1	4	x4	4w (SP)	E	16	26	2/0,2	0,8	300 \$
Maschinengewehr	Feuerwaffen / Zweihandwaffen ³	3	30	x15	3w+5	P	38	54	40/0,4	4,5	2.500 \$
Scharfschützengew.	Feuerwaffen / Zweihandwaffen ²	1	80	x20	6w	P	32	40	10/0,2	4,0	5.000 \$
Schrotgewehr	Feuerwaffen / Zweihandwaffen ²	2	6	x5	4w-2	P	34	48	8/0,3	2,2	500 \$
Minigun	Feuerwaffen / Schwere Waffen ²	4	50	x15	3w+6	P	40	58	80/2,0	8,0	12.000 \$
Plasmaswerfer ¹	Feuerwaffen / Schwere Waffen ²	2	25	x10	4w+6	E	40	60	80/5	5,5	10.000 \$
Railgun	Feuerwaffen / Schwere Waffen ²	1	100	x20	5w+8	P	35	52	4/0,5	7,0	15.000 \$
Flammenwerfer	Feuerwaffen / Werfer ²	1	8	x5	6w	E	40	65	15/1,0	7,0	4.000 \$
Granatwerfer	Feuerwaffen / Werfer ²	1	8	x6	nach Typ ³	-	34	48	6/1,0	5,0	2.000 \$
Raketenwerfer	Feuerwaffen / Werfer ²	1	40	x15	6w+6	E	40	65	1/0,8	6,0	3.000 \$
Armbrust	Fernkampf / Projektilwaffen ²	1	10	x10	4w-1	P	26	34	1/0,01	2,0	300 \$
Bogen	Fernkampf / Projektilwaffen ²	1	12	x10	4w-1	P	24	28	1/0,01	1,0	250 \$
Bola ⁴	Fernkampf / Wurfaffen	1	TRKx2	x2	3w (SP)	P	26	30	1/-	0,5	50 \$
Granaten	Fernkampf / Wurfaffen	1	TRK	x8	nach Typ ³	-	20	35	1/-	0,2	5000S
Wurfast	Fernkampf / Wurfaffen	1	TRK	x5	3w ⁵	P	28	44	1/-	0,8	100 \$
Wurflinge	Fernkampf / Wurfaffen	2	TRK	x4	2w+3	P	26	30	1/-	0,1	20 \$
Wurfspeer	Fernkampf / Wurfaffen	1	TRKx2	x4	2w ⁶	P	28	36	1/-	0,6	100 \$
Wurfbirn/-pfeil	Fernkampf / Wurfaffen	2	TRK	x3	2w-1	P	24	36	1/-	0,01	10 \$
Schleuder	Fernkampf / Schleuderwaffen	1	TRKx2	x8	3w-1	P	24	30	1/0,01	0,4	30 \$

Fernkampfwaffen Besonderheiten	Nahkampfwaffen Besonderheiten
1 Laser und Plasmaswerfer: Strahl- und Impuls-Modus. Strahl: 3 Mun / Runde 3 Granaten: Explosiv (4W, E), Blend- und Knallgranate, Rauchgranate, Gas (z.B. Tränengas, Giftstufe) 4 Muskellähm., autom. AU für min. 1 Runde. Auch Stunner (Kontakt, 15 „Schuss“) 5 Fesselt den Gegner zusätzlich 6 SBO wird addiert 7 SF: Maximale Schussfrequenz pro Aktion	1 Fesseln möglich 2 Waffe benötigt beide Hände für den Einsatz 3 SBO wird nicht addiert 4 SBO wird nur zur Hälfte addiert

Waffe	Typ	RW	Schaden		BF		Last	Kosten
			Wurf (+SBO)	Wunde	H	Z		
Chako	Nahkampf / Kettenwaffen	2	3w-1	P	27	51	0,2	60 \$
Lasso ⁷	Nahkampf / Kettenwaffen	10	1w (SP) ⁴	-	28	34	0,6	20 \$
Morgenstern	Nahkampf / Kettenwaffen	3	4w-1	P	34	60	1,2	250 \$
Peitsche / Kette ¹	Nahkampf / Kettenwaffen	5	3w ²	P	30	70	0,8	60 \$
Dolch / Messer / Handklinge	Nahkampf / Klingen	1	2w+3	P	30	56	0,1	50 \$
Einhandschwert	Nahkampf / Klingen	2	3w+3	P	32	62	1,2	300 \$
Fechtwaffe	Nahkampf / Klingen	2	3w	P	26	52	0,5	200 \$
Zweihandschwert ¹	Nahkampf / Klingen	4	4w+4	P	40	66	2,0	400 \$
Handaxt / Beil	Nahkampf / Schlagwaffen	1	3w-1	P	30	45	0,5	50 \$
Knüttel	Nahkampf / Schlagwaffen	1	2w+3	P	28	55	0,4	20 \$
Zweihandaxt ¹	Nahkampf / Schlagwaffen	3	5w-1	P	42	68	3,0	500 \$
Hellebarde / Lanze ²	Nahkampf / Stangenwaffen	5	5w-2	P	37	55	2,7	300 \$
Speer	Nahkampf / Stangenwaffen	4	3w+2	P	30	38	0,4	200 \$
Parierdolch	Nahkampf / Abwehrwaffen	1	2w+2	P	36	64	0,2	150 \$
Schild	Nahkampf / Abwehrwaffen	0	2w	P	-	80	2,0	200 \$
Zweihandstab ¹	Nahkampf / Abwehrwaffen	3	3w+1	P	32	68	1,0	300 \$
Ausweichen	Nahkampf / Ausweichen	0	2w-2 (SP) ⁶	-	-	-	-	-
Schlagtechnik	Nahkampf / Waffenlos	0	2w+1 (SP)	-	-	-	-	-
Wurftechnik ²	Nahkampf / Waffenlos	0	2w (SP) ⁴	-	-	-	-	-

Fernkampf	MW 15
Schütze steht / sitzt / liegt	MW -1 / -2 / -3
Fernkampfwaffe liegt auf	MW -2
Schütze bewegt sich (rennt, Auto, Zug)	Wurf -5 / -2...-10 (je nach Umgebung)
Sicht schlecht (Menschenmenge, Nebel, etc., kann technisch ausgeglichen werden)	MW +1...+6
Ziel rennt / sprintet / fliegt / Superschnell	Wurf -2 / -4 / -5 / -5+SCH-Kategorie
Ziel verkleinert / vergrößert	MW +/- Kategorie*2
RW je Erhöhung	MW +1
Schnellfeuern / Mehrere Ziele	SF begrenzt Anzahl Schüsse pro Aktion. 1. Schuss MW 15, -4 auf jeden weiteren Abwehrwurf Opfer -2 pro weiterem Geschoss, keine kritischen Treffer möglich
Streufeuern	
Nahkampf	MW 15
Gegner kann nicht ausweichen, Überraschung / schläft oder bewusstlos	MW -5 / -10
Mehrhändiger Waffeneinsatz (Beidhänder halbierte Abzüge)	jede Waffe macht Schaden, -4 pro Angriffswurf
Angriff mit zwei verschiedenen Fertigkeiten	Zusätzlich +4, auch für Beidhänder gegen Angriffswurf-1 des Angreifers
Verteidigungswurf (Reaktion mit beliebiger Fertigkeit)	Waffenparade (zusätzlich zu Reaktion möglich, Beidhänder halbierte Abzug)
Waffenparade (zusätzlich zu Reaktion möglich, Beidhänder halbierte Abzug)	Wenn bereits angegriffen, -4 auf Paradewurf. Ansonsten Aufteilung auf An/Pa möglich
Vollparade (Aktion nötig! Weitere Reaktionen können noch eingesetzt werden)	MW wird vom Spielereiter definiert, alle Angreifer müssen Wurf übertreffen
Normaler Superkraft-Einsatz	MW der Superkraft je nach gewünschtem Effekt, normale XP-Kosten
Not-Superkraft (MW = Wurf des Angreifers)	Effekt extrem kurzfristige, XP-Kosten richten sich nach Original-Angriffs-MW
Kritische Erfolge: Mehr Schaden (2W pro Krit) oder günstigere Position bei Abwehr	z.B. Ausweichen-Schaden, Festhalten des Gegners, ein Abrund drängen, etc.
Psi-Widerstand: Bis 10 GP kostenlos einsetzen.	Durch Re-/Aktion/Heldenwurf bis zu 10 XP vorher oder 5 XP nachher einsetzbar.

Trefferzonen und gezielte Treffer										
Zonen	1			2,3		4,5		6,8		7,9
1 Kopf	-6	Mitte	-12	Hals	-10	Stirn	-8	Seite	-8	-8
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

