

KÄMPFREGELN

Inhalt	Seite
Abkürzungen und Begriffe	1
Einstieg	2
Vor einem Kampf	3
Einstieg in den Kampf	4
Aktionen	5
Beispiele von Handlungen	6
Beispiele von Bewegungen	7
Beispiele von Kognitionen	8
Beispiele von Doppelaktion	9
Talente im Kampf	10
Talentwürfe und Wurfmodifikationen	14
Die Parade	15
Impuls-Parade	20
Meisterhafte Würfe und Patzer	23
Treffer lokalisieren	23
Rüstungen	24
Der Schaden	25
VIT-Abzüge während eines Kampfes	26
Schock – Schreck – Wahn	27
Mislungene Treffer	28
Sichtfeld und Zielen	29
Powerschlag	31
Schubsen und Fallen	31
Strangulation	32
Weitere Hinweise zum Nahkampf	33
Dauerschusswaffen	33
Explosionen	35
Weitere Hinweise zum Fernkampf	35
Quereinsteiger	35
Gruppen- und Heerkämpfe	35

1. Abkürzungen und Begriffe

Aktion	= Eine Tätigkeit, die von einem Charakter in einer Sekunde ausgeführt wird.
BS	= Barrierschutz. Blockierender Widerstand eines Gegenstandes.
Inplay	= Fantastische Spiel- und Abenteuerwelt, in der die Charaktere tätig sind.
KL	= Kampfliste. Damit kontrolliert der Spielmeisters Aktionen, Werte und Reihenfolge im Kampf.
KR	= Kampfrunde. Abfolge der Aktionen aller Charaktere in einem Kampf.
NBS	= Natürlicher Barrierschutz. Widerstands-Punkte des Körpers, die blockieren.
NRS	= Natürlicher Rüstungsschutz. Widerstands-Punkte des Körpers, die schützen.
NSC	= Nicht-Spieler-Charakter. Alle anderen Charaktere, die vom Spielmeister geführt werden.
Outplay	= Ausstieg in die reale Welt. Mit „Outplay“ wird das Spiel unterbrochen, um Dinge zu klären.
PM	= Persönlichkeitsmerkmale. Eigenarten, Handicaps oder Fähigkeiten eines Charakters.
RS	= Rüstungsschutz. Widerstandspunkte einer Rüstung.
SC	= Spieler-Charakter. Individuell gestaltete Spielfigur des Spielers.
SM	= Spielmeister. Spielleitung, die durch das Abenteuer führt und auch den Kampf koordiniert.
TW	= Talentwurf. Würfelwurf, der über Erfolg und Misserfolg eines Charakters entscheidet.
TP	= Trefferpunkte. Sie werden durch eine Attacke erzielt.
W4, W6, W10 ...	= Würfel mit 4 Seiten, 6 Seiten, 10 Seiten usw.
WM	= Wurfmodifikation. Boni oder Mali, die auf einen Talentwurf angesetzt sind.

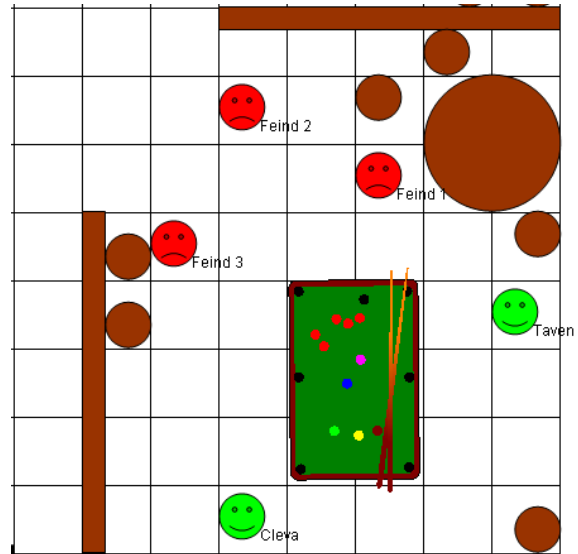


2. Einstieg

In einem Kampf stehen sich Kontrahenten auf einem dafür angefertigten Kampfraster gegenüber, das in Quadrate aufgebaut ist. Für den Kampf werden Kampfliste, Trefferliste und verschiedene Würfel verwendet, nämlich den W4, W6, W12, W20 und W100.

- Im Kampfraster gilt ein Feld als 1 x 1 Meter.
- Die Kontrahenten werden in die Kampfliste eingetragen, mit Namen und ihren aktuellen Werten.
- Die Kampfliste wird vom SM verwaltet und wird gegenüber den Spielern verdeckt gehalten.
- Vor dem Kampf wird die Reihenfolge ermittelt. Hierfür wird von allen Kontrahenten der REFL-Wert mit dem W20 addiert. Entsprechend der Rangfolge, ausgehend vom höchsten Wert, findet die Reihenfolge der Kämpfenden statt. Evtl. muss ein Stechen entscheiden.

Besitzt der Charakter in REFL einen Wert von 18, erhält er außerdem + W6 Punkte bei der Ermittlung der Reihenfolge.
- Der Kampf ist in Kampfrunden gegliedert, in der jeder Kontrahent mit einer Aktion an der Reihe ist.
 - Die Aktionen finden gemäß der ermittelten Reihenfolge statt.
 - Nachdem alle Kontrahenten ihre Aktionen durchgeführt haben, ist die Kampfrunde um und eine neue Kampfrunde kann beginnen, in der einfach fortgespielt wird.
 - Eine Aktion stellt Inplay eine Sekunde dar.
 - Sofern ein Charakter in einer Kampfrunde aktiv war, erhält er nach der Kampfrunde – 1 VIT.



2. Vor einem Kampf

Wenn ein Kampf losgeht, können die Charaktere ihre Aktionen nur noch im Kampf ausführen. Die Charaktere können sich aber auch vor einem Kampf schon auf eine mögliche Kampfsituation vorbereiten. Das erspart beispielsweise das Ziehen oder Entsichern von Waffen im Kampf.

2.1 Bewusste Vorbereitung

Der Charakter oder die Gruppe der Charaktere bereitet sich bewusst auf eine bedrohliche Situation vor. Sie ziehen im Vorfeld ihre Waffen, formieren sich, rüsten sich aus. Die Spieler erklären dem SM, was ihre Charaktere tun wollen. Die Charaktere sind somit auf eine bedrohliche Situation vorbereitet.

Beispiele:

- Die Gruppe betritt einen gefährlichen Ort.
- Die Gruppe erwartet ihre Feinde an einem Ort.

- Es sollte sich dabei allerdings um bewusst bedrohliche Situationen handeln. Charaktere, die bei jeder Kleinigkeit ihre Waffen ziehen, werden ansonsten schon bald das PM Paranoia erleiden.

2.2 Bedrohliche Situation erkennen

Der Charakter oder die Gruppe der Charaktere sind einer Situation ausgesetzt, die sich bedrohlich anfühlt.

Beispiele:

- Die Gruppe führt ein kontroverses Gespräch mit einer anderen Gruppe, die ihnen gefährlich werden könnte. Einer der Charaktere bemerkt eine Bedrohung, die eskalieren könnte.
- Ein Charakter aus der Gruppe bemerkt eine Gefahr, die sich heimlich nähert.

- Ein Spieler fordert für seinen Charakter einen TW auf SINN. Der TW gelingt und der Charakter entdeckt eine Gefahr, z. B. einen Scharfschützen. Er eröffnet daraufhin, evtl. warnend für seine Gruppe, den Kampf und startet einen Überraschungsangriff.
- Ein Spieler fordert für seinen Charakter einen TW auf INST. Der TW gelingt und der Spieler erhält die Information, dass einer oder mehrere der Gegner schon bald einen Kampf eingehen werden. Der Charakter eröffnet darum den Kampf durch einen Überraschungsangriff.
- Ein Charakter nutzt die telepathische Psinetik und erkennt die Gedanken eines Gegners, der einen Kampf eingehen will. Der Charakter eröffnet darum den Kampf mit einem Überraschungsangriff.
- Ein Charakter mit einem INST- oder SINN-Wert von 18 bemerkt eine Gefahr. Er kann die Gruppe warnen und damit den Überraschungsangriff eröffnen. Sollte der oder sollten die Feinde noch weit entfernt sein, findet noch kein Kampf statt und die Charaktere können sich auf die bedrohliche Situation bewusst vorbereiten.
- Um bewaffnet in einen Kampf zu gehen, muss der Spieler vorher deutlich angesagt haben, ob er eine Waffe gezogen hat und dass er sie entsichert hat.
- Es soll vermieden werden, dass alle Spieler gleichzeitig ihre TW auf SINN oder INST einfordern. Darum gilt: Wenn der erste Spieler den TW für seinen Charakter einfordert, wird dieser umgesetzt. Ist der TW gelungen, kann der Charakter des Spielers entsprechend handeln. Ist der TW misslungen, ist der nächste Spieler oder der SM mit einem NSC an der Reihe oder die Gruppe führt ihre Maßnahmen weiter fort. Es muss Sinn ergeben, wenn der Spieler eine Gefahr wittern will.
- Charaktere, die einen INST- oder SINN-Wert von 18 haben, müssen vor einer möglichen Bedrohung vom SM gewarnt werden. Diesen Charakteren müssen dann aber die TW gelingen. Das ist keine Einladung für andere Spieler, plötzlich TW einzufordern. Sie ahnen nichts von einer Gefahr.

2.3 Klare Ansage für den Kampf

- Sobald ein Akteur etwas tun möchte, das in den Kampf überleitet, ruft der entsprechende Spieler oder der SM aus, dass er den Kampf eröffnet. Der Charakter könnte dadurch den Überraschungsangriff vornehmen.

2.4 Klare Kampfsituation

Die Kontrahenten begegnen sich und es ist klar, dass ein Kampf stattfinden wird.

- Ein Überraschungsangriff ist nicht möglich. Der Kampf findet jetzt statt.

2.5 Ein Kampf fordert MUT

Wer sich einem Kampf stellen will, benötigt in MUT mind. den Wert 10.
Auch bei einigen Kreaturen ist ein TW auf MUT nötig, um sich zu trauen, sich ihnen zu stellen.
Das ist aber nicht der Fall, wenn man sich nur verteidigen möchte.

Der Spieler hat nun zwei Möglichkeiten:

- Der Charakter äußert im Rollenspiel, dass ihm die anstehende Situation Angst macht.
- Der Charakter widersteht seiner Angst, indem ein TW auf MUT gewürfelt wird.
 - Wenn der TW gelingt, wird er sich auf die Situation einlassen.
 - Wenn der TW misslingt, wird er den Kampf und den Ort des Kampfes meiden.

Ein anderer Charakter könnte helfen:

- Ein Charakter mit einem CHAR-Wert von mind. 15 kann versuchen, dem Charakter Mut zuzusprechen.
 - Das kann er im Vorfeld tun, aber auch wenn einem Charakter bereits der TW auf MUT misslungen ist.
 - Bei einem Schreck ist das nicht möglich. Wenn ein Charakter mutlos ist, kann er überzeugt werden, wenn er aber verängstigt ist, kann er nicht mehr überzeugt werden.
 - Um einen Mutlosen zu überzeugen, muss dem charismatischen Charakter der TW auf CHAR gelingen.
Hierfür muss der Charismatiker mind. einen Wert von 12 haben.
Anschließend muss dem mutlosen Charakter erneut der TW auf MUT gelingen.
Besitzt der Charismatiker in CHAR einen Wert von 15, wird der TW auf MUT + 1 WM,
besitzt der Charismatiker in CHAR einen Wert von 18, wird der TW auf MUT + 2 WM.

3. Einstieg in den Kampf

Es besteht Klarheit darüber, dass ein Kampf stattfindet. Eine bedrohliche Situation ist eskaliert oder jemand hat einen Überraschungsangriff eingesetzt, wodurch der Kampf startet.

3.1 Gründe für einen Überraschungsangriff

- Ein Charakter will bewusst den Kampf beginnen und startet den Angriff.
- Ein Charakter erkennt eine Bedrohung und startet darum den Angriff.
- Eine Person aus einem Hinterhalt, z. B. ein Scharfschütze, eröffnet den Angriff.
- Eine unerwartete Situation ist der Auslöser, z. B. fällt etwas um oder es explodiert etwas. Dies nimmt eine Person als Anlass für einen Überraschungsangriff.

3.2 Kampfliste erstellen

Der SM erstellt die Kampfliste. In der Kampfliste werden alle Kontrahenten eingetragen, mit ihren Namen, ihren Bewaffnungen, ihren Rüstungen und ihren Fähigkeiten und Talenten. Der SM verwaltet diese Liste geheim. Er notiert mögliche Talent-Abzüge, Schocks, Verletzungen usw. Er führt durch den Kampf und bewegt die NSC.

- Anhand des REFL-Wertes der Kontrahenten und einem W20 wird die Reihenfolge der Kämpfenden ermittelt. Evtl. ist ein Stechen nötig.
- Sollte ein Charakter den Überraschungsangriff ausführen, wird er an Platz 1 in der Kampfreihefolge gesetzt. Er bleibt auch an diesem Platz und braucht mit seinem REFL-Wert den Platz nicht ermitteln.

3.3 Aktionen im Kampf

- Der Reihe nach finden nun die Aktionen der SC und der NSC statt.
- Sollte ein angekündigtes Vorhaben nicht möglich sein, erklärt der SM die Unmöglichkeit. Das Vorhaben wird dann nur soweit ausgeführt, wie es möglich ist. Notfalls muss das Vorhaben korrigiert werden.
- Der Charakter, der an der Reihe ist, führt seine Aktion durch. Dabei kann es sich auch um eine Doppelaktion handeln.
- Der Charakter kann auch bewusst seine Aktion aussetzen.
- Auf gegnerische Aktionen kann ein Charakter jederzeit mit einer Parade reagieren; sofern er keinen Schock verarbeiten muss und sofern er die Attacke erkennen konnte.
- Wenn jeder Charakter seine Aktion durchgeführt hat (oder ausgesetzt hat), ist eine Kampfrunde beendet.

3.4 Hinweise für den Kampf

- Charaktere, die nicht angekündigt haben, dass sie ihre Waffen gezogen haben, können dies erst im Kampf tun.
- Einige Waffen müssen im Vorfeld entschärft werden, sonst ist auch das erst im Kampf möglich.
- Manche Kreaturen oder Erscheinungen fordern einen TW auf MUT ein. Ein misslungener TW kann dazu führen, dass ein Charakter vor Angst einen Schreck erleidet und davonläuft. Dieser TW wird erst dann gefordert, wenn der Charakter im Kampf an der Reihe ist. Solche TW auf MUT sind automatische TW und kosten keine Aktion.
- Charaktere mit einem niedrigen MUT-Wert von unter 10, können sich bewusst dafür entscheiden, ihre Angst zu überwinden und am Kampf teilzunehmen. In diesem Fall kostet es eine Aktion bzw. Kognition. Misslingt der TW, wird der Charakter nicht am Kampf teilnehmen wollen.
- Im Kampf sind keine Tipps und Absprachen gewünscht. Der Spieler handelt mit seinem Charakter, wie es ihm gerade in den Sinn kommt. Sollte ein Spieler zu lange strategisch darüber nachdenken, was er mit seinem Charakter tun möchte, kann der SM davon Gebrauch machen einen Countdown einzusetzen, bei dem die Spieler für ihren Zug 1 Min. Zeit haben.

Inplay dauert eine Aktion ca. 1 Sekunde.
Da die Akteure fast gleichzeitig handeln,
dauert eine Kampfunde ca. 5 Sekunden.

Im Outplay dauert ein Kampf zwischen zwei
Personen durchschnittlich 15 Min. Ein einfacher
Schusswechsel zwischen zwei Personen kann 5
Min. dauern. Dementsprechend dauert ein
Schusswechsel mit 10 Personen ca. eine ¼ Std.
und ein Kampf mit Nah- und Fernkampf 2 Std.

4. Aktionen

Eine Aktion ist eine Tätigkeit, die von einer Person innerhalb einer Sekunde ausgeführt wird. Es existieren Handlungen, Bewegungen und Kognitionen. Der Charakter kann eine dieser Formen für eine Aktion einsetzen. Es gibt aber durch Doppelaktionen, die den Einsatz von zwei Formen in einer Aktion erlauben.

4.1 Handlungen

Handlungen sind motorische körperliche Aktivitäten.

Beispiele: Etwas aufheben, fangen, nachladen, etwas tippen, drücken, öffnen, lenken, aber auch zuschlagen, schießen, jemanden schubsen, etwas werfen oder nach einer Waffe ziehen.

- Eine Handlung stellt eine Aktion dar, deren Gelingen durch ein TW entschieden wird.



4.2 Bewegungen

Bewegungen sind grobmotorische Aktivitäten.

Beispiele: Vom Boden aufstehen, klettern, laufen, schleichen, rennen, sich fortrollen, sich fallen lassen, springen, umdrehen, sich hinter einer Deckung verbergen.

- Eine Bewegung stellt eine Aktion dar, deren Gelingen durch ein TW entschieden wird.
- Einfaches Laufen fordert keinen TW.

4.3 Kognitionen

Kognitionen sind durch Willenskraft hervorgebrachte Ausführungen.

Beispiele: Sich auf eine beidhändige Tätigkeit einzustimmen, eine charismatische Ansage ausführen, heroisch auftreten, sich auf einen Powerschlag konzentrieren, Spürsinn oder Instinkt abzurufen, auf etwas zielen, Psinetik einsetzen.

- Eine Kognition stellt eine Aktion dar, deren Gelingen durch ein TW entschieden wird.
- Kurze sprachliche Aussagen während eines Kampfes zu tätigen, ist immer möglich, wenn man an der Reihe ist.

4.4 Doppelaktion

Doppelaktionen sind zwei Maßnahmen, bei denen zwei unterschiedliche Formen von Aktionen in einer Aktion direkt neben- oder hintereinander stattfinden. Dabei gibt es folgende Möglichkeiten:

- Zwei unterschiedliche Handlungen werden hintereinander ausgeführt.
- Es wird eine Bewegung und parallel dazu eine Handlung ausgeführt.
- Es wird eine Bewegung und direkt darauf eine Handlung ausgeführt.
- Es wird eine Bewegung und parallel dazu eine Kognition ausgeführt.
- Es wird eine Kognition und direkt darauf eine Handlung ausgeführt.

H > H
B + H
B > H
B + K
K > H

- Bei Doppelaktionen mit Bewegungen, außer beim Laufen, werden Handlungen und Kognitionen – 2 WM.



5. Beispiele von Handlungen

Handlungen	Erläuterungen / Hinweise	Mögliche Talente
Aufheben / Aufnehmen	Einen Gegenstand aufheben. Entscheidend ist, ob und welche Hand dafür frei ist. Mit der nichtgelernten Hand wird der TW – 2 WM. Um einen Gegenstand vom Boden aufzuheben, muss sich der Charakter zunächst bücken oder eine Doppelaktion einsetzen.	FM
Ausbalancieren	Eine Waffe wird ruhig gehalten. Ab einem FM-Wert von 15, wird die folgende Attacke + 1 WM.	MOT
Fangen	Einen fliegenden Gegenstand fangen.	WF
Kämpfen	Nahkampf-Attacke ausführen. Bei einem misslungenen TW, geht die Attacke daneben und ein neues Ziel muss mit dem W10 ermittelt werden. Der Gegner kann auf die Attacke parieren (außer bei einer meisterhaften Attacke oder wenn er einen Schock hat oder kampfunfähig ist). Auch das Abschlagen eines Gegenstandes mit einem anderen Gegenstand wird mit einem dieser Talente ausgeführt. Bei einem Wert von 15 verursacht die Attacke + 1 TP mehr. Bei einem Wert von 18 verursacht die Attacke + W6 TP mehr.	Ein Nahkampf-Talent
Kampfkunst	Einen Kampftrick ausführen. Handlungen sind einfache Schläge oder Tritte o. ä.	KK
Nachladen	Eine Waffe wird nachgeladen. Das Nachladen dauert mehrere Aktionen. Der TW ist nur bei der ersten Aktion nötig. Nach dem gelungenen TW wird die Dauer des Nachladens ermittelt. Je nach Art kann der Ladevorgang 1+W4 oder 5+W6 oder 5+W10 oder 5+W20 Aktionen dauern. Misslingt der TW, ist ein neuer Versuch in der nächsten Aktion wieder möglich, wird aber – 2 WM. Bei einem Wert von 18 dauert der Nachladevorgang nur die Hälfte an Aktionen.	FM

...

Schießen	Fernkampf-Attacke ausführen. Bei einem misslungenen TW, geht die Attacke daneben und ein neues Ziel muss mit dem W10 ermittelt werden. Der Gegner kann auf die Attacke kaum parieren. Möglich ist das nur, wenn der Gegner die Psinetik Superagilität „Erhöhte Reflexe“ aktiviert hat oder mit einem REFL-Wert von 18 kann er einfachen Pfeilschüssen, Blasrohren und Zwillen ausweichen. Bei einem Wert von 15 verursacht die Attacke + 1 TP mehr. Bei einem Wert von 18 verursacht die Attacke + W6 TP mehr.	FK
Tätigkeit	Als Tätigkeit gelten einfache Handlungen, wie z. B. etwas aufnehmen, einen Knopf drücken, eine Tür öffnen usw.	/
Werfen	Einen Gegenstand fortwerfen. Bei einem Wert von 15 verursacht die Attacke + 1 TP mehr. Bei einem Wert von 18 verursacht die Attacke + W6 TP mehr.	WF
Ziehen	Etwas rausziehen, bzw. hervorholen; Ziehen einer Waffe. Um eine Waffe in einer Aktion zu ziehen, muss die Waffe zugänglich sein, z. B. im Gürtel, im Hosenbund, in einem Holster, aus einem Köcher.	FM

- Einen Gegenstand fallen zu lassen, stellt keine Aktion dar.

6. Beispiele von Bewegungen

Bewegungen	Erläuterungen / Hinweise	Mögliche Talente
Aufrollen	Der Charakter liegt am Boden und bringt sich durch eine Rolle zum Stehen	AKR
Aufstehen	Sich vom Boden erheben und wieder stehen.	MOT
Fahrzeug lenken ...	Ein Fahrzeug lenken o. ä. Der entsprechender TW ist nur beim Start nötig und bei besonderen Manövern. Misslingt der TW beim Start, schrammt das Fahrzeug irgendwo gegen.	Ein Mobiles Talent
Kampfkunst	Bestimmte KK-Bewegung vollziehen.	KK
Klettern	An etwas hinaufklettern. Das Talent wird genutzt, wenn man auf einen Tisch steigt, eine Leiter nutzt, auf einen Baum klettert oder an einer Fassade klettert. Einige Charaktere können an glatten Wänden laufen und nutzen dafür das Talent. Das Talent muss nur zu Beginn des Kletterns und dann nach je 5 m gemacht werden. Pro Aktion klettert man 1 m hoch. Anstrengendes Klettern kostet VIT. Bei einem Wert von 15 klettert der Charakter 1 m weiter; ebenso erneut bei einem Wert von 18.	KL
Kniebeugen	In die Knie gehen und sich wieder aufrichten. Diese Bewegung ermöglicht es durch eine Doppelaktion noch etwas mit einer Handlung vom Boden aufzunehmen.	/
Laufen	Einen Meter in eine Richtung gehen. Laufen bewirkt keine negativen WM.	/
Rennen	Sich schnell fortbewegen. Pro Aktion schafft man 5 m. Misslingt der TW, schafft man nur 1 m. Das Rennen kann in der nächsten Aktion ohne erneuten TW fortgesetzt werden. Bei einem Wert von 15 rennt der Charakter 1 m weiter. Bei einem Wert von 18 rennt der Charakter 2 m weiter. Liegt der Wert unter 10, rennt er nur 4 m weit. Liegt der Wert unter 7, rennt er nur 3 m weit. Langes Rennen oder Sprinten kostet VIT.	RENN
Rollen	Sich auf dem Boden fortrollen. Pro Aktion kann man 1 m weit rollen. Paraden am Boden werden – 2 WM.	AKR
Schleichen	Sich heimlich und leise fortbewegen, ohne bemerkt zu werden. Pro Aktion schleicht man einen ½ m weit. Es wird dabei abgerundet; man schafft es also zum nächsten Kampffeld erst in der zweiten Aktion. Bei einem Wert von 15 schleicht der Charakter einen ½ m weiter. Bei einem Wert von 18 schleicht der Charakter erneut einen ½ m weiter.	SCHL
Sich fallen lassen	Sich bewusst zu Boden fallen lassen. Misslingt der TW, fällt man zu Boden und erleidet – 1 TP. Bei einem Wert von 18 erleidet der Charakter bei einfachen Stürzen keinen TP.	MOT

...

Springen	In eine Richtung oder nach oben oder über etwas oder auf etwas springen oder hinter etwas in Deckung springen. Mit dem Sprung aus dem Stand kommt man 1 m weit oder einen ½ m hoch. Ist man zuvor gerannt, schafft man es 1 m weiter oder einen ½ m höher. Hat der Charakter in SPR einen Wert von 15, springt er 1 m weiter oder einen ½ m höher. Hat der Charakter in SPR einen Wert von 18, springt er erneut 1 m weiter oder einen ½ m weiter. Misslingt der TW, stürzt man zu Boden oder gegen ein Hindernis und erleidet – 1 TP oder – W6 TP (wenn er irgendwo gegenspringt). Ein bewusster Sprung zu Boden, wenn er denn gelingt, fordert keine TP.	SPR
Umdrehen	Sich in eine Richtung oder komplett umdrehen, um so eine andere Sicht einzunehmen. Um sich auf 180 ° oder mehr umzudrehen, ist ein TW auf Akrobatik nötig.	MOT oder AKR
Verbergen	Sich mit seinem Körper hinter einer Deckung verbergen. Der Spieler kündigt an, ob er sich nur teilweise in Deckung begibt, um aus der Deckung noch agieren zu können oder ob er sich komplett dahinter verbirgt und nicht mehr gesehen werden kann.	TARN

- Bei Doppelaktionen mit Bewegungen, außer beim Laufen, werden Handlungen und Kognitionen – 2 WM.

7. Beispiele von Kognitionen

Kognitionen	Erläuterungen / Hinweise	Mögliche Talente
Beidhändigkeit	Der Charakter konzentriert sich darauf, in seiner folgenden Attacke mit zwei Händen gleichzeitig tätig zu sein. Er kann mit beiden Händen gleiche oder unterschiedliche Tätigkeiten ausführen. Führt er zwei Attacken aus, kann er damit auch zwei unterschiedliche Ziele angreifen. Wird ein Ziel angegriffen, kann das Opfer beiden Attacken durch eine Parade ausweichen. Beim Kontern muss es aber beide Attacken parieren. Einige Spezies besitzen mehr als zwei Hände und können dann alle ihre Hände gleichzeitig einsetzen. Der Einsatz der ungeübten Hand wird – 2 WM.	WS Nötiger Wert: 15
Charismatische Ansage	Der Charakter führt einen Schlachtruf aus, der ihn und seine Vertrauten motiviert. Das kann eine einfache Ansage sein, wie „Macht sie fertig!“ Die Auswirkung der charismatischen Ansage hält so lange, bis der Charakter in der nächsten Kampfrunde wieder an der Reihe ist. Die Ansage bewirkt auf alle Vertrauten + 1 WM auf alle TW.	CHAR Nötiger Wert: 15
Kampfrausch	Der Charakter tritt rauschartig übermutig auf. Er richtet im Nahkampf + W6 TP mehr an und erleidet keinen Schock und keinen Schreck. Allerdings will er auch, dass alle Gegner zu Boden gehen und bei einem SKR-Wert von 15 will er sie auch töten und bei einem SKR-Wert von 18 sind ihm auch Freunde und Liebende egal, wenn diese dabei beispielsweise im Weg stehen. Der Kampfrausch hält den ganzen Kampf lang an.	MUT Nötiger Wert: 18
Powerschlag	Der Charakter konzentriert sich darauf, die folgende Nahkampf-Attacke oder einen Wurf verstärkt umzusetzen. Bei einem ST-Wert von 15 bewirkt der Powerschlag + W4 TP. Bei einem ST-Wert von 18 bewirkt der Powerschlag + W6 TP.	ST Nötiger Wert: 15 oder 18
Provozieren	Der Charakter provoziert seine Gegner im Kampf, so dass sich diese in seiner Umgebung (11 x 11 m) auf ihn konzentrieren. Die Gegner können sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren.	MUT Nötiger Wert: 15
Psinetik	Der Charakter setzt eine Psinetik ein. Der Einsatz kostet entsprechend PSI. Ein misslungener TW kostet – 1 PSI.	PSI

...

Zielen	<p>Der Charakter visiert ein konkretes Ziel an. Bei einer Entfernung ab 10 m kann er damit eine gewünschte Körperzone treffen. Bei einer Entfernung von unter 10 m kann er damit eine gewünschte Körperpartie treffen. Außerdem kann dadurch im Vorfeld bestimmt werden, wenn die Attacke geringer stark ausfallen soll. Bei einem SINN-Wert von 15 wird die folgende Attacke + 1 WM. Bei einem SINN-Wert von 18 wird die folgende Attacke + 2 WM. Zielen kann über die Aktion hinausgehalten werden, bis die Attacke ausgeführt wird. Das Zielen wird aber unterbrochen, wenn sich der Charakter bewegt oder er gestört wird (außer beim Laufen).</p>	SINN
--------	--	------

- Sprechen, also kurze Sätze zu äußern, gilt nicht als Kognition.

8. Beispiele von Doppelaktionen

Beispiel	Erläuterung	Doppelaktion	Mögliche Talente
Ziehen und Schießen	Der Charakter zieht seine Waffe und schießt.	H > H	FM + FK
Nachladen	Der Charakter lädt seinen Bogen mit einem Pfeil nach. Er ermittelt, dass das Nachladen 3 Aktionen braucht. In der ersten Aktion nutzt er die Doppelaktion, um 2 dieser Aktionen zu löschen. In der nächsten Kampfrunde kann der Charakter somit die letzte Nachlade-Aktion und den Abschuss als Doppelaktion nutzen.	H > H H > H	FM (einmalig) / + FK
Werfen und drücken	Der Charakter wirft eine Granate und drückt dann den Zünder, woraufhin die Granate am gewünschten Zielort explodiert.	H > H	WF + /
Bola werfen	Der Charakter holt zum Schwung aus und wirft daraufhin.	H > H	MOT + SCHWW
Rennen und schießen	Der Charakter rennt und schießt dabei. An welcher Stelle seines Rennens er schießt, muss im Vorfeld entschieden werden. Wegen des Rennens wird der TW auf FK – 2 WM. Sollte der Charakter am Ort seines Schusses unerwartet jemanden sehen, auf den er nun schießen will, wird der TW erneut – 2 WM, weil er die Person zuvor nicht gesehen hatte.	B + H	RENN + FK
Rennen, umdrehen und schießen	Der Charakter rennt und dreht sich dabei um. Dies ist mit dem Talent AKR möglich. An welcher Stelle seines Rennens er sich umdreht, entscheidet der Charakter. Er kann rückwärts weiterrennen. Dann werden die Felder, die er noch zurücklegen könnte um die ½ gekürzt. Nun kann er auch noch schießen. Die TW auf AKR und FK werden – 4 WM.	B + H	RENN + AKR + FK
Fahren und schießen	Der Charakter fährt ein Fahrzeug und schießt dabei aus dem offenen Fenster. (Siehe auch unter Rennen und Schießen!)	B + H	FZ + FK
Waffe aufheben	Der Charakter bückt sich zu Boden (Kniebeugen) und hebt dabei eine Waffe auf. Er steht danach wieder.	B + H	MOT + FM
Laufen und Waffe ausbalancieren	Der Charakter bewegt sich und balanciert dabei seine Waffe aus. Der folgende Schuss wird dann + 1 WM.	B + H	/ + MOT
Umdrehen und schießen	Der Charakter dreht sich nach hinten um, weil er ahnt oder weiß, dass sich dort ein Gegner befindet und schießt dann dorthin. Wegen der Bewegung und weil der Schuss auf ein vermeintlich unbekanntes Objekt geschossen wird, wird der TW auf FK – 4 WM.	B > H	MOT + FK
Rennen und schlagen	Der Charakter rennt auf einen Gegner zu und will ihn dann schlagen. Der TW auf NK wird wegen des Rennens – 2 WM.	B > H	RENN + NK
Laufen und Psinetik	Der Charakter bewegt sich setzt dabei eine Psinetik ein.	B + K	/ + PSI
Springen und charismatischer Ausruf	Der Charakter springt aus einer Deckung hervor und ruft mutig zum Angriff gegen die Feinde aus.	B + K	SPR + CHAR

...

Beidhändig mit zwei Waffen	Der Charakter konzentriert sich auf die Beidhändigkeit und schlägt danach mit zwei Schwertern auf den Gegner ein. Der Einsatz mit der ungeübten Hand wird - 2 WM.	K > H	WS + 2 x K LW
Powerschlag und Zuschlagen	Der Charakter konzentriert sich auf den Powerschlag und schlägt dann mit geballter Faust auf den Gegner.	K > H	ST + NK
Psinetik und Schusswaffe	Der Charakter übt eine Psinetik aus und schießt dann mit einem Revolver auf einen Gegner.	K > H	PSI + FK
Zielen und Schießen	Der Charakter zielt auf einen Gegner und schießt dann. Sollte das Zielen misslingen, entfällt die Doppelaktion.	K > H	SINN + FK

9. Talente im Kampf

Viele Talente können im Kampf eingesetzt werden und einige dieser Talente bieten weitere Möglichkeiten, wenn sie entsprechend geskilt wurden. Zur weiteren Ausführung, siehe bei den Beschreibungen der Talente!

AKR	Wirkung bei positiven Werten
	<p>Ab 15: Drehen Der Charakter kann sich während des Laufens oder Rennens nach hinten umdrehen. Entweder stoppt er dadurch das Rennen oder er rennt rückwärts weiter. Dadurch werden die Felder, die er durchs Rennen noch erreichen könnte, um die ½ reduziert. Wenn der Charakter im Laufen ist, wird der TW auf AKR - 2 WM. Im Rennen wird der TW auf AKR - 4 WM. Diese Fähigkeit ist keine Doppelaktion. Sie kann aber zu einer werden, wenn der Charakter z. B. nach dem Umdrehen im Rennen noch eine Waffe einsetzen möchte. Auch dieser TW wird dann - 4 WM.</p> <p>Ab 18: Umkreisen Der Charakter kann sich um einen Gegner, der sich direkt vor oder neben ihm befindet, durch eine behände Bewegung umkreisen, so dass der Charakter dann hinter oder neben ihm steht. Er kann auf diese Weise die Person, die als Hindernis im Weg steht, umgehen. Ebenso könnte er eine Doppelaktion nutzen und die Person daraufhin vom neuen Standort aus angreifen. Die Attacke würde aus der Bewegung heraus - 2 WM. Da der Gegner durch die Umkreisung noch nicht direkt angegriffen wird, kann er sich dagegen nur mit einer Impuls-Parade wehren, sofern in dieser Kampfrunde noch keine Impuls-Parade stattfand.</p>

CHAR	Wirkung bei positiven Werten
	<p>Ab 15: Charismatische Ansage Der Charakter führt im Kampf eine charismatische kurze Ansage, z. B.: „Schnappt euch die Schweine!“ Dem Charakter muss dafür der TW auf CHAR gelingen. Die charismatische Ansage wirkt so lange, bis der Charakter in der nächsten Kampfrunde wieder an der Reihe ist. Alle seine ernsthaften Verbündeten (und auch der Charakter selbst) erhalten für den Zeitraum auf alle TW + 1 WM.</p> <p>Ab 18: Charismatische Rede Der Charakter führt außerhalb eines Kampfes eine charismatische Rede. Dem Charakter muss dafür der TW auf CHAR gelingen. Die charismatische Rede wirkt für den ganzen Kampf. Alle seine ernsthaften Verbündeten (und auch der Charakter selbst) erhalten für den Zeitraum auf alle TW + 2 WM.</p>
	Wirkung bei negativen Werten
	Unter 10 kann der Charakter nicht anführen und unter 7 wird er kaum respektiert.

FM	Wirkung bei positiven Werten
	<p>Ab 15: Behändigkeit Der Charakter kann sich aus Fesseln befreien (Handschellen, Kabelbinder, Stricke).</p> <p>Ab 18: Schnelles Nachladen Der Charakter lädt seine Waffe schneller nach, nämlich um die ½ an Aktionen (gerundet). Dem Charakter muss dafür der TW auf FM gelingen.</p>

GL	Wirkung bei positiven Werten
	<p>Ab 15: Glück im Kampf Dies ist eine dauerhafte Fähigkeit. Der Spieler muss das Anliegen jedoch rechtzeitig bekanntgeben. Wenn der Charakter die Attacke eines Gegners gegen ihn bemerkt, darf der Spieler (vor der ausgeführten Attacke!), einmal in einem Kampf, einen TW auf GL fordern. Der Gegner erhält daraufhin – 2 WM auf seine Attacke. Diese Wirkung darf auch ausgespielt werden, wenn der betroffene Charakter einen Schock hat.</p> <p>Ab 18: Meisterhafter TW auch bei einer 2 Dies ist eine dauerhafte Fähigkeit. Der Charakter erhält auch dann eine meisterhafte Aufwertung, wenn der TW eine 2 ergibt.</p>
	Wirkung bei negativen Werten

Unter 10: Pech
Auch im Kampf leidet der Charakter an Pech. Die Gegner konzentrieren sich eher auf ihn.
Wenn der SM für seine NSC auswürfelt, auf wen sie losgehen wollen, wird auf den Pechvogel einen weiteren Würfelwert gelegt. Beispiel: Der Gegner hat die Wahl auf einen von drei Gegner vorzugehen. Dies kann mit dem W4 ausgewürfelt werden, wobei der Pechvogel zwei Würfelziffern erhält.

INST	Wirkung bei positiven Werten
	<p>Ab 15: Kampfsituation einschätzen Der Charakter kann zu Beginn oder während eines Kampfes einen TW auf INST einsetzen (Kognition), um zu erfahren, wie sich die Gegner ungefähr verhalten werden. (Werden sie planlos oder geplant angreifen; werden sie sich auf jemanden besonders konzentrieren; würden sie flüchten, wenn sie in der Minderheit sind ...)</p> <p>Ab 18: Vorwarnung Der Charakter erhält automatisch die Vorwarnung durch den SM, wenn er plötzlich von hinten oder aus einem Versteck heraus angegriffen werden soll.</p>

Kampf- talente	Wirkung bei positiven Werten
	<p>Ab 15: Attacke + 1 TP Der Charakter erzielt mit seiner Attacke + 1 TP mehr.</p> <p>Ab 18: Attacke + W6 TP Der Charakter erzielt mit seiner Attacke + W6 TP mehr.</p>

LE	Wirkung bei positiven Werten
	<p>Ab 15: NRS + 1 Der Charakter erhält einen dauerhaften Natürlichen Rüstungsschutz von + 1. Mögliche übrige TP gehen zu Lasten des Charakters. Die entsprechende Körperpartie ist nach einem Treffer nicht mehr gerüstet. Der NRS regeneriert täglich, jedoch nur wenn keine offene Wunde besteht.</p> <p>Ab 18: NBS Der Charakter erhält einen dauerhaften Natürlichen Barrierschutz in Höhe von 10 % seiner aktuellen LE (gerundet). Der NBS wirkt vor dem NRS. Das Auge (empfindliche Körperpartie) erhält nur so lange einen NBS, bis die LE auf die Hälfte des ursprünglichen Wertes gesunken ist.</p>
	Wirkung bei negativen Werten

Unter 4: Evtl. Ohnmacht
Der Charakter wird ohnmächtig, wenn ihm der automatische TW auf WS misslingt.
0: Tod
Der Charakter ist tot.

MOT	Wirkung bei positiven Werten
	<p>Ab 15: Ausbalancieren der Waffe Der Charakter balanciert seine Waffe. Ihm muss dafür der TW auf FM gelingen. Die kommende Attacke mit dieser Waffe wird dann + 1 WM. Das Ausbalancieren der Waffe kann über die Aktion hinausgehalten werden und gilt so lange, bis die Handlung unterbrochen oder umgesetzt wird. Unterbrochen wird sie beispielsweise dadurch, wenn der Charakter sich stark bewegt (rennen, springen usw.)</p> <p>Ab 18: Behände Bewegungen Der Charakter kann einer mittelgroßen und großen Waffe auf einem Feld ausweichen, ohne dabei das Feld zu verlassen und er kann in die Sicherheitszone eines Gegners eindringen, auch wenn dem Gegner bereits die Impuls-Parade gelungen ist; danach müssen dem Charakter jedoch noch die TW auf REFL und MOT gelingen.</p>

MUT	Wirkung bei positiven Werten
	Ab 15: Provokation Der Charakter tritt er so provokativ-mutig auf, dass sich mögliche Gegner so provoziert fühlen, dass sie einen Kampf eingehen und in einem Umfeld von 11 x 11 Metern gehen sie dann zuerst auf ihn los. Um diese Fähigkeit auszuspielen, muss dem Charakter der TW auf MUT gelingen und er muss Inplay provokant auftreten. Seine Gegner müssen zu Beginn einen Gegen-TW auf WS schaffen, um sich nicht provozieren zu lassen.
	Ab 18: Kampfrausch Der Charakter konzentriert sich darauf in einen Kampfrausch zu fallen. Dieser Kampfrausch hält bis zum Ende des Kampfes an. Bei dem Kampfrausch will der Charakter seine Feinde erledigen. Im Nahkampf verursachen seine Attacken + W6 TP mehr. Außerdem erleidet er keine Schocks und Schrecken. Allerdings will er auch, dass alle Gegner zu Boden gehen und bei einem SKR-Wert von 15 will er sie auch töten und bei einem SKR-Wert von 18 sind ihm auch Freunde und Liebende egal, wenn diese dabei beispielsweise im Weg stehen.
	Wirkung bei negativen Werten
	Unter 10: Mögliche Angst vor Kämpfen Der Charakter traut sich nur dann an einem Kampf teilzunehmen, wenn ihm der bewusste TW auf MUT gelingt (Kognition).
	Unter 7: Angst vor Kämpfen Der Charakter traut sich nicht, an einem Kampf teilzunehmen. Er geht dem Kampf aus dem Weg bzw. beteiligt sich in keiner Weise daran. Unter 4: Akute Angststörung. Der Charakter flüchtet vor einem Kampf.

REFL	Wirkung bei positiven Werten
	Ab 15: Budo parieren Der Charakter ist in der Lage Budo-Attacken zu parieren.
	Ab 18: Kampfreihefolge + W6 Bei der Ermittlung der Kampfreihefolge erhält der Charakter + W6 Punkte zusätzlich.
	Ab 18: Leichten Fernkampfwaffen ausweichen Der Charakter kann einem Schuss von einem Bogen, einem Blasrohr oder einer Zwillie parieren, wenn ihm die TW auf REFL und auf das entsprechende Parade-Talent gelingen. Einer Bola oder Schüsse von einem Compound-Bogen oder einer Schleuder kann er nicht parieren.
	Wirkung bei negativen Werten
Unter 4: Vorübergehend gelähmt Der Charakter ist vorübergehend gelähmt, bewegungs- und handlungsunfähig. REFL regeneriert pro Std. um je einen Punkt. 0: Ohnmacht Der Charakter wird für W6 x eine ¼ Std. lang ohnmächtig. REFL regeneriert pro Std. um je einen Punkt.	

RENN	Wirkung bei positiven Werten
	Ab 15: RENN + 1 m Der Charakter rennt 1 m weiter, also 6 Felder weit. Ex-Tuatahi rennen doppelt so weit.
	Ab 18: RENN + 2 m Der Charakter rennt 2 m weiter, also 7 Felder weit. Ex-Tuatahi rennen doppelt so weit.
	Wirkung bei negativen Werten
Unter 10: Der Charakter rennt max. 4 Felder weit. Unter 7: Der Charakter rennt max. 3 Felder weit. Unter 4: Der Charakter rennt max. 2 Felder weit.	

SINN	Wirkung bei positiven Werten
	Ab 15: Zielen bewirkt + 1 WM Der Charakter zielt auf ein Objekt. Es gelten die Regeln zum Zielen. Bei einem gelungenen TW wird eine anschließende Attacke + 1 WM.
	Ab 18: Zielen bewirkt + 2 WM Bei einem gelungenen TW wird eine anschließende Attacke + 2 WM.
	Ab 18: Kein unbemerktes Anschleichen Dem Charakter kann man sich nicht unbemerkt von hinten anschleichen.

SKR	Wirkung bei positiven Werten
	Ab 15: Mörderisch skrupellos Der Charakter geht im Kampf skrupellos, ungerecht und achtlos vor. Er ist in der Lage, jemanden von hinten zu töten und auch Unschuldige zu töten. Um seine Belange zu schützen, würde er auch seine Verbündeten hintergehen.
	Ab 18: Grausam skrupellos Der Charakter geht im Kampf besonders skrupellos und grausam vor. Er tötet ohne Skrupel Unschuldige und auch Verbündete und hat Gefallen am Tod vieler Personen.
	Wirkung bei negativen Werten Unter 10: Der Charakter ist harmonisch und friedlich und setzt sich dafür ein, Kämpfe zu unterlassen und würde sich nur dann an einem Kampf beteiligen, wenn es nicht anders möglich ist. Dafür muss ihm aber der TW auf SKR gelingen.

ST	Wirkung bei positiven Werten
	Ab 15: Powerschlag + W4 TP Der Charakter konzentriert sich darauf, mit seiner folgenden Nahkampf-Attacke oder einem Wurf einen Powerschlag einzusetzen, der dann + W4 TP mehr anrichtet, wenn der TW auf ST gelingt. Der Powerschlag kann über die Aktion hinausgehalten werden und gilt so lange, bis die Kognition unterbrochen oder umgesetzt wird. Unterbrochen wird sie beispielsweise dadurch, wenn der Charakter sich stark bewegt. Ex-Tuatahi richten beim Powerschlag ab dem Wert 15 + W6 TP an.
	Ab 18: Powerschlag + W6 TP Siehe oben! Ex-Tuatahi richten beim Powerschlag ab dem Wert 18 + W10 TP an.
	Wirkung bei negativen Werten Unter 10: Der Charakter ist schwach. Das Tragen von schweren Rüstungen, Waffen oder Gerätschaften verursachen VIT-Abzüge.

VIT	Wirkung bei positiven Werten
	Ab 15: TW + 1 WM Der Charakter ist <u>gesund</u> und fit und erhält auf alle TW + 1 WM.
	Ab 18: TW + 2 WM Der Charakter ist <u>gesund</u> und fit und erhält auf alle TW + 2 WM.
	Wirkung bei negativen Werten
	Unter 10: TW - 1 WM Der Charakter ist <u>geschwächt</u> und erleidet auf alle TW - 1 WM.
	Unter 7: TW - 2 WM Der Charakter ist <u>geschwächt</u> und erleidet auf alle TW - 2 WM.
	Unter 4: Ohnmacht Der Charakter wird für W6 x eine ¼ Std. lang ohnmächtig. 0: Koma Der Charakter fällt ins Koma.

WF	Wirkung bei positiven Werten
	Ab 15: Attacke + 1 TP Der Charakter erzielt mit seiner Attacke + 1 TP mehr.
	Ab 18: Attacke + W6 TP Der Charakter erzielt mit seiner Attacke + W6 TP mehr.

WS	Wirkung bei positiven Werten
	Ab 15: Beidhändigkeit Der Charakter konzentriert sich darauf, beidhändig zu kämpfen. Ihm muss dafür der TW auf MOT gelingen. Bei der kommenden Attacke kann der Charakter beide Hände nutzen und somit zwei Attacken durchführen, die auf ein oder unterschiedliche Ziele gerichtet sein können. Der Einsatz mit der ungeübten Hand wird – 2 WM. Die Beidhändigkeit kann über die Aktion hinausgehalten werden und gilt so lange, bis die Kognition unterbrochen oder umgesetzt wird. Unterbrochen wird sie beispielsweise dadurch, wenn der Charakter sich stark bewegt (rennen, springen usw.) Bei Charakteren mit mehr als zwei Armen wirkt die Beidhändigkeit auf alle Arme.
	Ab 18: Schock-Resilienz Der Charakter kann einem Schock widerstehen, wenn ihm der automatische TW auf WS gelingt.
	Wirkung bei negativen Werten
	Unter 10: Unkonzentriert Arbeitstalente, Intuitive Talente, Mobilitätstalente und Wissenstalente werden – 2 WM.
	Unter 7: Paranoia + 3 Der Charakter erleidet das PM Paranoia oder erhält in dem PM + 3. Paranoia verursacht Wahnvorstellungen und Verschwörungsängste.
	Unter 4: Paranoia + 3 Der Charakter erleidet erneut im PM Paranoia + 3. Neben den Wahnvorstellungen und den Verschwörungsängsten treten Halluzinationen auf.

- Außerdem von Bedeutung sind die Talente PSI und ScT.

10. Talentwürfe und Wurfmodifikationen

Nachdem der Spieler die Aktion für seinen Charakter offenbart oder angekündigt hat, macht er mit dem W20 die TW auf die entsprechenden Talente. Er muss mit dem Ergebnis im Rahmen seines Talentwertes bleiben, damit es ein gelungener TW ist. Hat der Charakter beispielsweise einen Wert von 15, muss er 1 – 15 würfeln. Wenn er darüber hinaus würfelt, ist die Aktion misslungen.

Erfolgreiche Attacken sind in normale und gute Attacken unterteilt. Bleibt der TW unter der Hälfte des nötigen Talentwertes, handelt es sich um eine gute Attacke, oberhalb der Hälfte des nötigen Talentwertes ist es eine normal gelungene Attacke. Bei einem Wert von 15 hätte der Angreifer eine gute Attacke erzielt, wenn er 1 – 7 gewürfelt hätte, sonst ist es eine normal gelungene Attacke.

- Würfelt der Spieler eine 1, ist das immer ein meisterhafter TW.
- Würfelt der Spieler eine 20, ist das immer ein verpatzter TW.

Steckt der Charakter in einer besonders leichten oder schwierigen Situation, kann der TW positiv oder negativ modifiziert werden.
Die WM verbessern (Boni) oder verschlechtern (Mali) den TW.

Verpatzter TW	= Würfelwert 20
Misslungener TW	= Über den Wert hinaus gewürfelt
Normal gelungener TW	= Innerhalb des Wertes gewürfelt
Gut gelungener TW	= Unterhalb der Hälfte des Wertes gewürfelt
Meisterhafter TW	= Würfelwert 1

Beispiel: Der Talentwert beträgt 15. Die Situation erfordert eine negative Erschwerung von 2 Modifikationspunkten (TW – 2 WM). Der Spieler macht nun seinen TW und würfelt die Zahl 14. Normalerweise wäre er noch im Rahmen seines Wertes, aber durch die negative WM, gerät er über seinen Wert hinaus und hat den TW nicht geschafft.

Umso schwerer oder leichter, desto höher oder niedriger die WM. Schießt der Charakter beispielsweise auf ein kleines und bewegliches Ziel, wird der TW schon – 4 WM.

10.1 Gründe für positive WM:

- Der Charakter hat seine Waffe erfolgreich ausbalanciert. Seine folgende Attacke wird + 1 WM.
- Der Charakter stützt beim Schießen seine Waffe (Stativ oder Ablage). Seine Attacke wird + 1 WM.
- Der Charakter stürmt einen Hügel, auf dem bereits die eigene Flagge weht. Seine Attacke wird + 1 WM.
- Das Ziel ist besonders groß. Die Attacke wird + 1 WM.
- Der Ansporn wurde durch eine charismatische Aussage verbessert. Alle erhalten derzeit + 1 WM.
- Die Gruppenmoral wurde durch eine charismatische Rede verbessert. Alle erhalten + 2 WM.
- Die VIT des Charakters hat ein hohes Niveau. Alle TW werden + 1 WM (bei 15) oder + 2 WM (bei 18).
- Der Charakter hat erfolgreich gezielt. Die folgende Attacke wird + 1 WM (bei 15) oder + 2 WM (bei 18).
- Der Charakter verwendet eine visuelle Sehhilfe. Der TW auf SINN wird + 1 WM.
- ...

10.2 Gründe für eine negative WM:

- Der Charakter leidet unter körperlichen Behinderungen. Bewegliche Talente werden mind. - 2 WM.
- Der Charakter ist alt (im Alter eine 18 gewürfelt). Bewegliche TW werden - 2 WM.
- Der Charakter schwimmt bei starkem Wellengang. Der TW auf SCHW wird - 2 WM.
- Der Charakter hantiert mit seiner ungeübten Hand. Der TW wird - 2 WM.
- Der Charakter will um eine Ecke oder aus einem Versteck herausschießen. Der TW wird - 2 WM.
- Der Charakter konnte sein Ziel vor der Attacke noch nicht sehen. Der TW wird - 2 WM.
- Der Charakter bewegt sich. Eine parallele Aktion wird - 2 WM. (Nicht beim Laufen!)
- Der Charakter will an einem Hindernis vorbeischießen. Der TW wird je Hindernis - 2 WM.
- Das Ziel bewegt sich. Die Attacke auf das Ziel wird - 2 WM.
- Das Ziel ist klein. Die Attacke auf das Ziel wird - 2 WM.
- Der Charakter ist entscheidend verwundet. Seine TW werden - 2 WM.
- Der Charakter trägt zu viel Gewicht oder zu viele Dinge mit sich herum. Seine TW werden - 2 WM.
- Der Charakter liegt am Boden und will einem Angriff ausweichen. Die Parade wird - 2 WM.
- Die VIT des Charakters hat ein kritisches Niveau. Unter 10 werden alle TW - 1 WM, unter 7 - 2 WM.
- Die Umgebung ist düster. TW auf visuelle Talente und auf Kampftalente werden - 2 WM.
- Der Charakter kämpft ins Ungewisse, z. B. nach hinten. Der TW wird - 4 WM.
- Der TW auf MUT wird bei einer Panik je Person, die in Angst verfallen ist, für die nächste Person - 1 WM.
- ...

11. Die Parade

Die Parade ist eine Reaktion auf eine gegnerische Attacke, mit der man sich verteidigen kann, indem man ausweicht oder abwehrt und mit der man auch anderen zu Hilfe eilen kann.

- Eine Parade kann nur stattfinden, wenn man die Bedrohung wahrnimmt.
- Der Charakter kann, so lange es ihm möglich ist, fast immer parieren.
- Eine Parade ist nicht möglich, wenn der Charakter unter Schock steht oder kampfunfähig oder ohnmächtig ist.
 - Ausnahme: Bei einem automatischen Gegen-TW findet eine unbewusste Abwehr statt, auch wenn man unter Schock steht oder kampfunfähig ist.
- Bei jeder Parade muss zuerst ein TW auf REFL gelingen und danach ein TW auf die Form der Parade. Misslingt der TW auf REFL, kann der Charakter nicht schnell genug auf die Attacke reagieren und eine Parade findet nicht statt.

11.1. Formen der Parade

- Ausweichen: Der Charakter weicht einer Attacke aus.
- Kontern: Der Charakter wehrt eine Attacke ab.
- Impuls-Parade: Der Charakter reagiert vorgezogen auf eine bedrohliche Situation.

11.2. Ausweichen

Der Charakter wehrt sich gegen eine direkte gegnerische Attacke, indem er ausweicht.

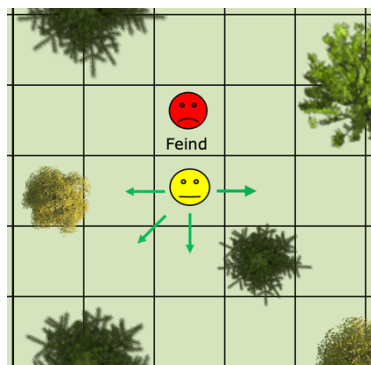
11.2.1 Kleinen Waffen ausweichen

Der Charakter kann kleine Angriffe, wie Messer-Attacken oder geworfenen Gegenständen ausweichen.

- Zuerst muss der TW auf REFL, dann auf MOT gelingen.
- Der Charakter steht nach der gelungenen Parade weiterhin an seinem Ort.



11.2.2 Mittelgroßen und großen Waffen ausweichen



Um einer mittelgroßen oder großen Waffe auszuweichen, z. B. einem Schwertschlag, muss der Charakter auf ein benachbartes Feld hin ausweichen.

- Zuerst muss der TW auf REFL, dann auf MOT, Springen o. a. gelingen.
- Er kann in ein benachbartes Feld ausweichen, auch nach hinten.
- Er muss sich vom Gegner wegbewegen, also nicht nach vorne, auf die benachbarten Felder des Gegners.
- Das Feld, in das er ausweichen will, muss frei sein.
- Ist ein Ausweichen nicht möglich, wird der Charakter getroffen.
- Ausnahme: Besitzt der Charakter in MOT mind. den Wert 18, kann er einer solchen Waffe ausweichen und dabei auf dem Feld bleiben, wenn ihm die TW auf REFL und MOT gelingen.

11.2.3 Ausweichen bei Kampfkunst-Attacken

- Einer Kampfkunst-Attacke kann man ausweichen, wenn man in REFL mind. den Wert 15 hat.
- Einer Kampfkunst-Attacke kann man ausweichen, wenn man als Psinetiker Superagilität „Erhöhte Reflexe“ aktiviert hat.
- Einer Kampfkunst-Attacke kann man ausweichen, wenn man einen geeigneten Kampftrick einsetzt.

11.2.4 Ausweichen von Schüssen

Einem Schuss auszuweichen, ist kaum möglich.

- Schüssen, die unter 100 m/sek. schnell sind, kann man nur ausweichen, wenn man in REFL mind. den Wert von 18 hat.
 - Das betrifft z. B. Pfeilschüssen von einfachen Bögen, Blasröhren und Zwillen.
- Schüssen, die über 100 m/sek. schnell sind, kann man nur mit der Psinetik Superagilität „Erhöhte Reflexe“ ausweichen.
 - Das betrifft z. B. Pfeilschüssen aus Compound-Bögen, Armbrüsten, Bola, Zwillen, Schusswaffen.
 - Um einem Projektil mit Erhöhter Reaktion auszuweichen, muss der Psinetiker das schnellfliegende Projektil auch sehen. Dazu muss der Psinetiker ebenso die Psinetik Superagilität „Erhöhte Sinne“ aktiviert haben.

11.2.5 Teleportation: Kaum eine Chance auf Parade

Die Teleportation ist eine mächtige Psinetik. Wenn ein Gegner diese Psinetik beherrscht, stellt er eine ernste Bedrohung dar. Er kann sich nämlich mit einer Doppelaktion augenblicklich hinter den Charakter teleportieren und dann beispielsweise mit einem Messer von hinten zustechen. Der Charakter erkennt die Attacke von hinten nicht und kann nicht darauf parieren.

Unter folgenden Bedingungen kann man auf diesen Angriff reagieren:

- Der Betroffene hat einen INST-Wert von 18 und kann daraufhin ahnen, dass sich ein Feind hinter ihn teleportieren will. Ihm muss dafür der automatische TW auf INST gelingen. Er kann daraufhin parieren, indem er beispielsweise ausweicht oder auch ins Ungewisse nach hinten schlägt. Schlägt er ins Ungewisse werden die TW auf REFL und auf das Kampftalent – 4 WM. Es kann dennoch sein, dass die Attacke des Teleportierten erfolgreich ist.
- Es ist offensichtlich gewesen, dass sich der Teleportierte fortteleportiert und es könnte dem Betroffenen klar sein, dass sich sein Gegner hinter ihn teleportieren will. Ob das dem Betroffenen klar ist, entscheidet ein automatischer TW auf INST.
- Der Teleportierte hat sich nur hinter seinen Gegner teleportiert und will erst in der nächsten Aktion angreifen.

11.3 Kontern

Der Charakter wehrt sich mit Gewalt gegen die gegnerische Attacke, indem er die angreifende Waffe abwehrt oder einen Gegenangriff ausführt. Dabei gilt logisch abzuwägen, mit welchen Waffen welche Attacken abgewehrt werden können.

Mit einem Faustschlag oder einem kleinen Messer wird man kein Schwerthieb abwehren können.

- Beim Kontern muss erst der TW auf REFL gelingen und dann der TW auf die Waffe, mit der abgewehrt wird.

11.3.1 Kontern ohne Waffen

Der Charakter wehrt eine direkte Nahkampfattacke ohne Waffe ab, z. B. mit bloßen Fäusten. Er wird dadurch vermutlich selbst einen Treffer erleiden. Um erfolgreich zu kontern, müssen dem Charakter die TW auf REFL und NK gelingen.

Beispiel Faustschläge: Der Angreifer schlägt mit der Faust zu. Der Charakter kontert ebenfalls mit einem Schlag. Beide Kontrahenten erleiden die Treffer des Gegners.

Beispiel Schubsen: Der Angreifer schubst den Charakter. Der Charakter will dagegen standhalten. Ihm müssen dafür die TW auf REFL und ST gelingen.

11.3.2 Kontern mit Kampfkunst

Der Charakter wehrt eine direkte Nahkampfattacke mit einem Kampftrick ab. In den meisten Fällen wird er dadurch keinen Treffer erleiden. Um erfolgreich zu kontern, müssen dem Charakter die TW auf REFL und KK gelingen. Bei Kampfkunst muss darauf geachtet werden, dass der Kampftrick als geeignete Parade genutzt werden kann.

Beispiel Kaeshi: Der Angreifer kämpft im Nahkampf mit Fäusten, Füßen oder einer Nahkampfwaffe. Der Charakter nutzt den Kampftrick „Kaeshi“, wehrt dadurch die Attacke des Gegners ab und kann sofort daraufhin eine Attacke ansetzen, die vom ursprünglichen Angreifer nicht mehr pariert werden kann. Die Kaeshi-Parade wird – 2 WM.

Beispiel Ude Ate: Der Angreifer kämpft im Nahkampf mit Fäusten, Füßen oder einer Nahkampfwaffe. Der Charakter kontert mit dem Kampftrick „Ude Ate“ und schlägt mit einem verstärkten Faustschlag dagegen. Beide Kontrahenten werden Treffer erleiden.

Beispiel Uke: Der Angreifer nutzt Fäuste oder Füße oder greift mit einer kleinen Waffe an, z. B. einem Messer. Der Charakter nutzt den Kampftrick „Uke“ und blockt den Angriff ab, ohne dabei einen Treffer zu kassieren.

11.3.3 Kontern gegen Kampftricks

Der Angreifer nutzt einen Kampftrick, um den Charakter anzugreifen. Der Charakter kann einen Kampftrick nur parieren, ...

- wenn er selbst Kampfkunst beherrscht und einen entsprechenden Kampftrick dagegen einsetzt;
- wenn er in REFL mind. den Wert 15 hat;
- wenn er die Psinetik Superagilität „Erhöhte Reflexe“ aktiviert hat.

11.3.4 Kontern gegen psinetische Gedankenmanipulation

Der Charakter wird von einem Psinetiker angegriffen, der eine psychische Psinetik einsetzt. Der Charakter wehrt sich dagegen mit einem automatischen Gegen-TW auf WS.

Automatischer Gegen-TW: Ein automatischer Gegen-TW findet immer dann statt, wenn der Charakter geistig angegriffen wird, z. B. durch eine psychisch wirkende Psinetik. Ein automatischer Gegen-TW findet auch statt, wenn der Charakter einen Schock verarbeitet.

Z. B. hat ein Angreifer die Psinetik Mentizidikinese – Reversibel eingesetzt, um den Charakter gedanklich zu kontrollieren. Der Charakter wehrt sich unbewusst dagegen mit einem Gegen-TW auf WS. Lediglich bei der Psinetik Telepathie bemerkt der Charakter den Eingriff in seine Gedanken und kann diesen dann sogar zulassen.

Gegen-TW werden entsprechend WM.

- Hat der Angreifer einen Wert von 12, wird der Gegen-TW – 2 WM.
- Hat der Angreifer einen Wert von 15, wird der Gegen-TW – 4 WM.
- Hat der Angreifer einen Wert von 18, wird der Gegen-TW – 6 WM.

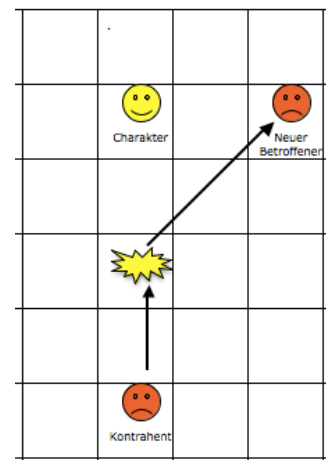
11.3.5 Kontern mit Psinetiken

Beispiel Telekinese 1: Der Angreifer will mit einem Schwert zuschlagen. Der Charakter setzt die Psinetik Telekinese ein und stößt den Angreifer per Gedankenkraft fort, noch bevor dieser zuschlagen konnte. Dem Psinetiker müssen die TW auf REFL und PSI gelingen.

Beispiel Telekinese 2: Der Angreifer wirft einen Gegenstand gegen den Charakter. Der Charakter kontert, indem er die Psinetik Telekinese einsetzt und stößt den geworfenen Gegenstand gezielt in eine andere Richtung fort. Er entscheidet sich dazu, einen anderen Gegner mit diesem Gegenstand treffen zu lassen. Dem Psinetiker müssen die TW auf REFL und PSI gelingen. Weil es sich um einen kleinen, beweglichen Gegenstand handelt, werden die TW – 4 WM. Der neue Betroffene kann sich seinerseits nur gegen die plötzliche Attacke wehren, wenn er eine Impuls-Parade einsetzt (siehe unten!)

Beispiel Superagilität und Diachryso: Der Angreifer schießt mit einer Schusswaffe. Der Charakter hat bereits die Psinetik Superagilität „Erhöhte Reflexe“ aktiviert. Er könnte nun einfach ausweichen. Besitzt er die Psinetik Diachryso, kann er nun aber auch die Kugel durch sich hindurchziehen lassen. Mit dieser Kombination aus Superagilität und Diachryso kann er sogar eine Explosion durch sich hindurch ziehen lassen.

Beispiel Teleport gegen einen Schuss: Der Angreifer schießt mit einer Schusswaffe. Der Charakter besitzt die Psinetik Teleportation und teleportiert sich fort. Gedanken sind schneller als Schusswaffen, darum ist er schneller fort, als die Kugel ihn treffen kann.



11.3.6 Kontern gegen geworfene Dinge

Der Charakter wehrt einen auf ihn geworfenen Gegenstand ab. Für die Parade müssen dem Charakter die TW auf REFL und auf ein entsprechendes weiteres Talent gelingen.

Beispiel Stein fangen: Der Angreifer wirft einen Stein. Der Charakter will den Stein einfach fangen. Da ein Stein klein ist und er sich bewegt, werden die TW auf REFL und WF insgesamt – 4 WM. Wenn es dem Charakter nicht gelingt, den Stein zu fangen, trifft der Stein ihn und er erleidet die entsprechenden TP.

Beispiel Baseball-Spiel: Der Baseball wird in Richtung des Charakters geworfen. Der Charakter ist der Batter, der den Ball mit einem Baseballschläger abschlagen will. Ihm müssen die TW auf REFL und Schlagwaffen gelingen, die – 4 WM werden. Wenn er den Ball in eine bestimmte Richtung hin abschlagen will, muss ihm außerdem nach dem REFL-Wurf der TW auf SINN gelingen, der auch – 4 WM wird.

11.3.7 Kontern mit Nahkampfwaffen

Die Kontrahenten begegnen sich im Kampf mit Nahkampfwaffen. Durch das Kontern schlagen die Waffen dabei aufeinander. Für die Parade muss erst der TW auf REFL gelingen und dann auf das entsprechende Waffentalent.

Beispiel Pranke gegen Beil: Ein Bär greift mit seiner Pranke an. Der Charakter pariert mit einem Beil. Der Charakter konnte die Pranke abwehren. Weil die Pranke eine körperliche Waffe ist, wird der Bär durch das Beil verletzt.

Beispiel Schwert und Schild: Der Angreifer schlägt mit einem Schwert zu und der Charakter schützt sich mit einem Schild.

Zunächst gilt immer, selbst wenn der Charakter nicht pariert, dass der Schild entsprechende Körperbereiche schützt. Der Spieler muss darum vor dem Kampf erklären, wie er seinen Schild hält und was für Körperpartien geschützt und ungeschützt sind. Er kann dies alternativ auch im Reise-Materialzettel einschreiben; das spart lange Erklärungen.

Sofern der Angreifer nicht auf eine ungeschützte Körperpartie gezielt hat, schlägt er einfach zu und die Trefferliste entscheidet, wo getroffen wurde. Wenn das dann eine vom Schild geschützte Körperpartie ist, geht der Schlag in den Schild. Der Schild erleidet Abzüge im RS, aber dem Charakter geschieht nichts.

Der Charakter kann mit seinem Schild auch kontern. Das muss der Spieler deutlich vorher ankündigen. Bei einer gelungenen Konter-Parade richtet der Charakter seinen Schild kurz gegen die gegnerische Waffe und wehrt sie dadurch ab. Zur Parade mit einem Schild müssen dem Charakter die TW auf REFL und Schlagwaffen gelingen. Der Schild wird dadurch RS-Punkte einbüßen.

Wird ein Schild zerstört, weil seine RS-Punkte aufgebraucht sind, gehen mögliche übrige TP zu Lasten des Trägers.

11.3.8 Kontern durch Gegenangriff

Im Nahkampf erlaubt sich der Charakter einen Gegenangriff, bei dem ihm klar ist, dass dadurch er und sein Kontrahent erfolgreiche Attacken ausführen. Beide greifen mit ihren Attacken an, ohne dass die Waffen gegeneinanderschlagen. Sinnvoll kann das dann sein, wenn der Charakter beispielsweise eine Rüstung trägt.

- Wenn der Charakter weiß, dass er dadurch TP in Kauf nehmen wird, muss er in MUT mind. den Wert 15 besitzen.

11.3.9 Kontern gegen Fernkampfwaffen

Der Angreifer verwendet eine Fernkampfwaffe. Fernkampfwaffen haben hohe Geschwindigkeiten. Man kann fast nur mit der aktivierten Psinetik Superagilität „Erhöhte Reflexe“ kontern. Mögliche WM, weil ein Projektil klein und schnell ist, entfallen, wenn der Psinetiker auch die Superagilität „Erhöhte Sinne“ aktiviert hat.

Beispiel Superagilität mit Metallrohr: Der Charakter hält eine Metallstange bereit und hat die Psinetik Superagilität „Erhöhte Reflexe“ aktiviert. Sein Gegner schießt mit einer Pistole auf ihn. Die TW auf REFL und SCHLW gelingen und er hat die Patrone abgewehrt.

Der Charakter könnte die Patrone sogar auf ein neues Ziel hin fortschlagen, wie beim Baseball. Hierfür müssen ihm dann die TW REFL, SINN und SCHLW gelingen. Die Patrone erzielt dann aber nur noch ein normales Ergebnis in der Trefferliste.

Achtung! Einige Schusswaffen können auch Salven verschießen. Mit der Superagilität könnte der Psinetiker nur das erste Projektil kontern. Es macht mehr Sinn, dass er die Superagilität nutzt, um den Schüssen insgesamt auszuweichen, indem er das Feld verlässt.

Beispiel Dauerschuss, Superagilität und Buckler: Der Angreifer schießt mit einer Pistole, die eine Salve von drei Patronen ausfeuert. Der Angreifer hatte zuvor auf die Körperzone Kopf gezielt. Der Charakter hat bereits die Psinetik Superagilität aktiviert und trägt einen Buckler aus Metall. Er zieht den Buckler vor seinen Kopf und wehrt dadurch alle Schüsse ab.

Eine andere Möglichkeit, einer Fernkampfaffen zu kontern, wäre z. B. wenn ein Elesa einen Taserschuss absorbiert.

Es existieren bei DOM auch Schusswaffen, die unsichtbare Schüsse von sich geben. Diese können nicht erkannt werden und ein Ausweichen ist somit nicht möglich.

11.3.10 Kontern mit Fernkampfaffen

Der Charakter wird angegriffen und pariert mit einer Fernkampfaffe. Seine Fernkampfaffe ermöglicht es ihm, über weite Distanzen zu kontern. Wegen der Geschwindigkeit von Fernkampfaffen wird die Parade meistens den Effekt haben, dass die Attacke gar nicht mehr zum Zuge kommt. Schusswaffen gelten als die schnelleren Waffen, die eine zuvor ermittelte Attacke für ungültig erklären.

Beispiel Messer gegen Pistole: Der Angreifer will mit einem Messer auf den Charakter einstechen. Der Charakter hält bereits eine Pistole in seine Richtung. Der Angreifer hat zwar bereits gewürfelt, dass seine Attacke erfolgreich wäre, aber die Parade des Charakters ist ebenso erfolgreich (TW auf REFL und FK). Die Attacke wird für ungültig erklärt, weil der Charakter seinen Gegner erschossen hat, bevor er zustechen konnte.

11.3.11 Kontern von Fernkampfaffen gegen Fernkampfaffen

Einem Schuss durch einen Gegen-Schuss zu kontern ist nur durch eine Impuls-Parade möglich, nämlich nur dann, wenn der Charakter seine Waffe schon klar und bedrohlich auf eine Person gerichtet hat.

11.3.12 Die Ausnahmen

Irgendwelche Ausnahmen gibt es immer gegen bestehende Regeln. Wenn Fantasie und Logik Hand in Hand gehen:

Beispiel Steinwurf mit Superagilität: Der Angreifer hat die Psinetik Superagilität „Erhöhte Stärke“ aktiviert und wirft einen Stein mit enormer Kraft auf einen Gegner. Der Gegner wird dem Stein nicht ausweichen können, sofern er nicht die Superagilität „Erhöhte Reflexe“ aktiviert hat.

Beispiel Duell von Psinetikern mit Superagilität: Angreifer und Verteidiger haben die Psinetik Superagilität „Erhöhte Reflexe“ aktiviert und richten ihre Schusswaffen bedrohlich gegeneinander. Der Angreifer schießt und der Verteidiger kontert mit einem Gegen-Schuss. Beide Schüsse werden gewertet. Vernünftiger wäre es aber wohl für den Verteidiger, er würde einfach versuchen, dem Schuss auszuweichen.

12. Impuls-Parade

Eine Impuls-Parade ist eine impulsive und spontane Reaktion auf eine scheinbar allgemein gefährdende Situation. Der Charakter erkennt eine Situation, die für ihn oder andere gefährlich sein könnte und entscheidet sich dazu, seine Aktion vorzuziehen, obwohl er gerade nicht an der Reihe ist.

- Eine Impuls-Parade ist nur möglich, wenn der Charakter keinen Schock verarbeiten muss.
- Eine Impuls-Parade kann nur von einer einzigen Person in einer Kampfunde eingesetzt werden. Eine weitere Impuls-Parade ist in dieser Kampfunde nicht mehr möglich.
- Eine Impuls-Parade ist eine vorgezogene Aktion. Der Charakter muss darum, nach der Impuls-Parade, seine nächste Aktion aussetzen.
- Eine Impuls-Parade muss früh genug angekündigt werden, auf alle Fälle bevor ein möglicher Treffer ausgewertet wurde.
- Für eine Impuls-Parade muss immer ein TW auf REFL gelingen und dann ein entsprechender TW, der zur Situation passt.

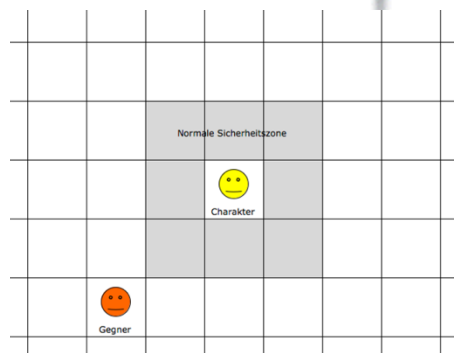
Es gibt folgende Formen von Impuls-Paraden:

- Sicherheitszone = Der Charakter schützt sein direktes Umfeld und wehrt einen Gegner ab.
- Alarmstellung = Der Charakter schützt einen Ort vor dem Eindringen eines Gegners.
- Personenschutz = Der Charakter greift ein, um eine Person zu schützen.
- Diplomatie = Der Charakter will die Kontrahenten dazu bewegen, den Kampf zu unterbrechen.
- Bedrohung = Der Charakter bedroht mit einer Waffe offensichtlich einen Gegner.

12.1 Die Sicherheitszone

Die Sicherheitszone ist das Umfeld eines Charakters die der Weite der aktuell genutzten Waffe entspricht. Sie schützt den Charakter vor dem unerwünschten Näherkommen einer feindlichen Person, indem er eine Impuls-Parade einsetzt, um sich zu schützen.

- Die Sicherheitszone ist das direkte Umfeld einer Person, in einem Bereich von 3 x 3 m.
- Besitzt der Charakter eine Nahkampfwaffe, mit der er über 1 m hinaus agieren kann, dann erweitert sich die Sicherheitszone.
 - Z. B. trägt der Charakter ein Kurzspeer mit einer Reichweite von 2 m, dann erweitert sich die Sicherheitszone auf 5 x 5 m.
- Besitzt der Charakter eine Fernkampfwaffe, bleibt die Sicherheitszone bei 3 x 3 m.
- Die Sicherheitszone kann vom Charakter nur beschützt werden, wenn er die Gefahr sieht oder erkennt.
- Wird die Sicherheitszone des Charakters von einer feindlichen Person betreten, ohne eine Attacke durchführen zu wollen, kann der Charakter eine Impuls-Parade nutzen, um dieser Person zu schaden. Er hat dabei verschiedene Möglichkeiten:
 - Er attackiert die Person oder
 - er macht einen Schritt zur Seite, nämlich 1 m weg von der bedrohlichen Person oder zur Seite oder
 - er stellt sich der Person bewusst in den Weg. Die laufende oder rennende Person würde dadurch gestoppt. Sie bleibt direkt vor dem Charakter stehen, der sich ihr in den Weg gestellt hat.
- Die feindliche Person, die von dem betroffenen Charakter angegriffen oder gestoppt wurde, darf sich nicht darauf verteidigen. Dadurch, dass sie ohne Attacke in die Sicherheitszone eingedrungen ist, hat sie in Kauf genommen, dass der Charakter mit einer Impuls-Parade reagieren darf.
 - **Ausnahme:** Der Eindringling hat in MOT einen Wert von mind. 18. In dem Fall darf der Eindringling, nach der gelungenen Impuls-Parade, auf die Verteidigung reagieren. Ihm müssen ebenfalls die TW auf REFL und MOT gelingen, dann kann er der Waffe ausweichen. Die Kontrahenten stehen sich nun in der Sicherheitszone gegenüber.
- In allen Fällen muss dem Charakter, der seine Sicherheitszone verteidigen will, der TW auf REFL gelingen und danach auf ein entsprechendes Kampftalent oder auf MOT.
- Der betroffene Charakter kann auch einfach nichts tun und seine Sicherheitszone freigeben.
- Wichtig ist die Unterscheidung: Wenn ein Gegner in die Nähe des Charakters kommt, um ihn anzugreifen, gilt dies als Angriff, der nur auf herkömmliche Art pariert werden kann.



12.2 Die Alarmstellung

Der Charakter hat die Absicht, einen Raum zu sichern und den erstbesten Eindringling anzugreifen, wenn dieser den geschützten Raum betritt. Er muss dafür seine Waffe bereithalten und den Ort im Blick haben, den er vor einem Eindringling schützen will.

- Sobald dann ein Eindringling den Raum betritt, ruft der Spieler für seinen Charakter die Impuls-Parade aus, muss einen TW auf REFL schaffen und dann auf die entsprechende Waffe.

Der Eindringling kann auf die Impuls-Parade nicht parieren.

Die Alarmstellung findet keine Anwendung, wenn der Eindringling den Charakter vor seinem Eintritt in den geschützten Raum sieht. Er kann dann nicht überrascht werden und es findet keine Impuls-Parade statt.

12.3 Der Personenschutz

Der Charakter bemerkt, dass eine Person angegriffen wird oder in unmittelbarer Gefahr ist und er hat die Möglichkeit, den Charakter durch seinen Eingriff zu retten.

Beispiel: Ein Stein fliegt auf eine Person zu. Der Charakter steht unmittelbar neben der Person oder in der Flugbahn des Steines und könnte die Person zur Seite schubsen oder den Stein abfangen oder sich selbst dem Stein opferbereit in den Weg stellen.

- Der helfende Charakter muss die Gefahr sehen und erkennen.
- Der helfende Charakter muss die Gefahr abwenden können.
- Misslingt die Impuls-Parade, kann die betroffene Person selbst noch ihre Parade ausführen. (Eine weitere Person kann nicht mehr eingreifen, weil eine Impuls-Parade nur von einer Person je Kampfrunde möglich ist.)
- Bei der helfenden Parade geht es nur darum, das Opfer zu retten. Mit der helfenden Parade kann man nicht den Gegner angreifen.
- Sollten mehrere Spieler gleichzeitig die Impuls-Parade ankündigen, springt der Spieler-Charakter zuerst ein, der laut Kampfreiherfolge als nächstes an der Reihe wäre.

12.4 Die Diplomatie

Der Charakter möchte eine Kampfsituation deeskalieren und durch einen psychologischen Cut auflösen. Er versucht die Kontrahenten davon zu überzeugen, den Kampf einzustellen.

- Für die diplomatische Impuls-Parade kündigt der Spieler die Impuls-Parade an. Dem Charakter müssen dann die TW auf REFL und CHAR gelingen. Daraufhin führt der Charakter im Inplay eine klare Aussage, um die Kontrahenten dazu zu bringen, den Kampf einzustellen.
- Die Kampfrunde wird nun fortgesetzt, bis der Diplomat wieder an der Reihe ist.
- Jeder, der sich dafür entscheidet, weiterzukämpfen, muss einen Gegen-TW auf WS ablegen. Der Gegen-TW orientiert sich am CHAR-Wert des Diplomaten.
- Wenn der Gegen-TW gelingt, kann diese Person den Kampf weiter fortsetzen. Die Diplomatie ist gescheitert.
- Sollte aber bei allen der Gegen-TW misslingen, wird der Kampf aufgelöst. Es kommt zu einem Gespräch im Rollenspiel. Innerhalb des Rollenspiels kann es durchaus passieren, dass ein ganz neuer Kampf beginnt, wenn eine Person einen Überraschungsangriff startet.

12.5 Bedrohung

Der Charakter bedroht mit einer Waffe offensichtlich einen Gegner und würde eine Impuls-Parade einsetzen, um der Person zu schaden, wenn die Situation eskaliert.

Beispiele:

- *Der Charakter hält eine Schusswaffe in die Richtung einer Person und äußert erkennbar, dass er ihn erschießen würde, wenn sie sich falsch verhält.*
- *Der Charakter bedroht mit einem Messer eine Person und äußert nun, dass diese Person seine Geisel ist.*
- *Der Charakter trägt einen Sprengstoffgürtel und droht nun sich und alle anderen umzubringen.*
- Die geäußerte Bedrohungslage ist noch keine Impuls-Parade. Das würde anderen Personen noch die Möglichkeit geben, eine Impuls-Parade einzusetzen.
- Sobald sich aber die bedrohte Person oder andere Personen auffällig verhalten, kann der Charakter, der die Bedrohung ausgesprochen hat, eine Impuls-Parade ausrufen und sein Opfer attackieren. Für diese Attacke gelten dann die üblichen Regeln.

13. Meisterhafte Würfe und Patzer

Würfelt jemand bei seinem TW eine 1, handelt es sich um einen „Meisterhaften Wurf“. Würfelt jemand eine 20, handelt es sich um einen „Patzer“.

- Ein meisterhafter Wurf führt das beste Ergebnis in der Trefferliste mit sich. Ein meisterhafter Wurf kann niemals pariert werden. Der Charakter erhält sofort eine Aufwertung im entsprechenden Talent.
- Beim Patzer handelt es sich um das schlechteste Ergebnis. Der Charakter erhält sofort eine Abwertung in diesem Talent. Die Folgen eines Patzers haben gefährliche Auswirkungen, die anhand der Patzertabelle zu ermitteln sind. Eine fehlgeleitete Attacke, die durch einen Patzer ausgelöst wurde, kann nicht pariert werden.
- Es kann während des Abenteuers vorkommen, dass in einem Talent mehrmals ein Meisterwurf oder ein Patzer fällt. Dabei kann der Wert stets auf- und abgewertet werden. Ein Talent darf in einem Abenteuer durch Meisterwürfe und Patzer jedoch max. um einen Punkt steigen oder sinken.
- Besitzt ein Charakter im Talent GL mind. den Wert 18, gilt ein meisterhafter Wurf auch bei einer 2.



14. Treffer lokalisieren

Nach einer erfolgreichen Attacke und einer misslungenen oder nicht ausgeführten Parade, erleidet das Opfer eine entsprechende Anzahl an TP. Die TP hängen von der jeweiligen Waffe und dem gelungenen (guten oder normalen) TW des Angreifers ab. Die TP reduzieren die LE des Charakters, was dessen Tod bedeuten könnte. Für das einfache Auswerten gibt es hierfür die Trefferlisten, aus denen man mit einem Blick das Ergebnis entnehmen kann.

Trefferpunkte

Die jeweilige Trefferliste gliedert sich in normale, gute und meisterhafte Treffer. Entsprechend des TW ist aus der Trefferliste zu entnehmen, was die entsprechende Waffe angerichtet hat und welche Körperpartie betroffen ist.

Körperpartie und Körperzone

Die Körperpartien liegen in drei Körperzonen. Die Körperzonen spielen dann eine Rolle, wenn eine Person auf Distanz getroffen werden soll. Mit dem W100 wird anhand der Trefferliste die Körperpartie ermittelt.

Obere Körperzone (1 – 12)

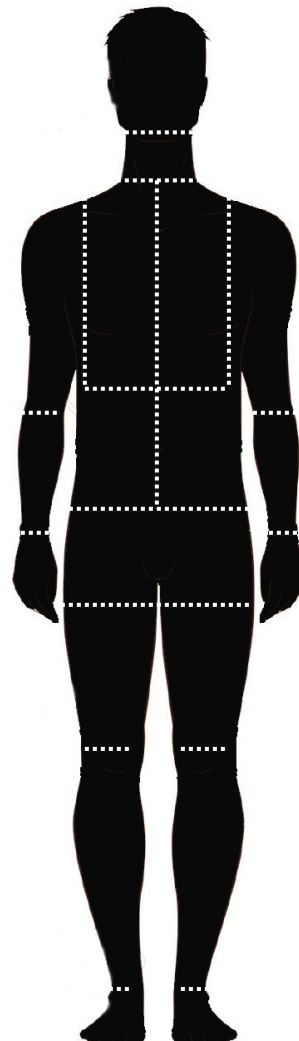
- 1 – 2 = Schädel
- 3 = Rechtes Ohr
- 4 = Linkes Ohr
- 5 = Rechtes Auge
- 6 = Linkes Auge
- 7 = Nase
- 8 = Mund
- 9 – 12 = Hals

Mittlere Körperzone (13 – 64)

- 13 – 18 = Rechter Brustbereich
- 19 – 24 = Linker Brustbereich
- 25 – 29 = Rechter Bauchbereich
- 30 – 34 = Linker Bauchbereich
- 35 – 40 = Rechter Oberarm (und Schulter)
- 41 – 46 = Linker Oberarm (und Schulter)
- 47 – 51 = Rechter Unterarm
- 52 – 56 = Linker Unterarm
- 57 – 60 = Rechte Hand
- 61 – 64 = Linke Hand

Untere Körperzone (65 – 100)

- 65 – 70 = Becken / Glied (oder After)
- 71 – 76 = Rechter Oberschenkel
- 77 – 82 = Linker Oberschenkel
- 83 – 87 = Rechter Unterschenkel (und Knie)
- 88 – 92 = Linker Unterschenkel (und Knie)
- 93 – 96 = Rechter Fuß
- 97 – 100 = Linker Fuß



15. Rüstungen

Rüstungsschutz (RS)

Nachdem die TP und die Körperpartie ermittelt wurden, kann eine schützende Rüstung den Betreffenden schützen. Die Punkte der Rüstungen dezimieren die TP der Attacke. Dabei wird aber auch der Rüstungsschutz dezimiert.

- Formel: $TP - RS = LE$ -Abzug
- Durch die TP wird die Rüstung entsprechend dezimiert. Die Rüstung erleidet an ihrer getroffenen Stelle so viel Schaden, wie der Angriff an TP verursacht hat. Die Rüstung ist künftig entsprechend schwach oder zerstört. Überschüssige TP, die nun nicht mehr aufgehalten werden, gehen zu Lasten des Trägers. Ist der Wert der Rüstung auf 0 gesunken, ist die Rüstung zerstört. Einige Rüstungen sind in Teilen bestückt, z. B. eine Ritterrüstung. Dabei sind immer nur die einzelnen Teile von der Attacke betroffen.
- Viele Rüstungen sind schwer und machen den Träger unbeweglich, darum verursachen sie negative WM.

Natürlicher Rüstungsschutz (NRS)

Der NRS ist eine natürliche Rüstung, die Kreaturen, aber auch manche Humanoiden besitzen können.

- Wenn die Treffer den Körper erreichen (also nach einem möglichen RS), dezimiert der NRS die TP. Ebenso dezimieren die TP an dem Ort den NRS. Die übrigen TP gehen dann zu Lasten der Person oder der Kreatur.
- Der NRS heilt pro Tag um einen Punkt, jedoch nur dann, wenn keine offene Wunde besteht.

Barrierschutz (BS)

Viele Schutzbekleidungen haben einen BS. Das sind die Rüstungspunkte, die eine Waffe überbieten muss, um überhaupt einen Schaden zu erzielen.

Ein einfacher Helm hat beispielsweise einen BS von + 4. Der Treffer muss also mind. 5 TP verursachen, damit überhaupt erst ein Schaden an dem Helm entsteht.

Natürlicher Barrierschutz (NBS)

Der NBS ist eine zusätzliche Stärke des Organismus, die einige Humanoiden oder Kreaturen besitzen. Wenn ein Humanoid beispielsweise einen LE-Wert von mind. 18 hat, besitzt er den NBS.

- Der NBS entspricht immer 10 % von der aktuellen LE. Da LE im Spiel sinken kann, kann auch der NBS entsprechend sinken.
- Erst wenn eine Waffe mehr TP anrichtet, als der NBS beträgt, nimmt der Organismus einen Schaden an. Ebenso erhält man keinen Schock bei elektrischen Schlägen, wenn die zu schadende LE den NBS nicht überwindet.
- Der NBS kann auch vorübergehend erreicht werden, indem man die LE künstlich auf 18 puscht. Sobald der Wert wieder unter 18 sinkt, verfällt der NBS wieder. Besitzt der Charakter aber real einen Wert von mind. 18, besitzt er dauerhaft den NBS, selbst wenn der Wert unter 18 sinkt.
- Das Auge gilt als empfindliche Körperpartie. Sobald die LE der Person oder der Kreatur unter die $\frac{1}{2}$ seines eigentlichen Wertes gesunken ist, ist die empfindliche Körperpartie vom NBS ausgeschlossen.

Zusammenfassend:

- 1.) TP ermitteln.
- 2.) Ermitteln, ob der BS einer Rüstung den Treffer aufhält.
- 3.) Der RS einer Rüstung dezimiert die TP. Der RS wird ebenfalls dezimiert.
- 4.) Ermitteln, ob der NBS den Treffer aufhält.
- 5.) Ein möglicher NRS dezimiert die TP. Der NRS wird ebenfalls dezimiert.
- 6.) Mögliche TP verursachen den Schaden an der Person oder Kreatur.
- 7.) Anhand der Trefferliste werden die Auswirkungen ermittelt.

Material und Rüstungen

Verschiedene Materialien bieten BS und oder RS.

Bsp.:

Produkt	Beschreibung	BS	RS
Leder	Rüstung	+ 1	+ 2
Holz	Holzrüstung; Sperrholz Holzschilde; Holzplatten	+ 1 + 6	+ 2 + 8
Duroplast	in Helmen, Schuhen usw.	+ 4	+ 6
Metall	als Helm; als Rüstung; Stahl in Fahrzeugen als Schilder; Sphäriker	+ 4 + 6	+ 6 + 8
Aramid	Aramid-Faser; Rüstung	+ 6	+ 8
Polymer	Rüstungsteile aus Hartplastik	+ 10	+ 20

Waffenbruch

- Die Waffe hatte beim Einkauf einen geringen Wert oder sie war lange der Witterung ausgesetzt oder ist schon alt, dann kann sie brüchig sein. Wenn die gegnerische Attacke oder Parade mit einem guten TW ausgeführt, während die Attacke oder Parade mit der minderwertigen Waffe nur mit einem normalen TW ausgeführt wird, bricht die minderwertige Waffe.
- Wird eine Waffe gegen ein festes oder massives Material geschlagen, z. B. ein Schwert wird mit voller Wucht versehentlich gegen eine Wand, kann die Waffe dadurch zu Bruch gehen.

16. Der Schaden

Die Attacke war erfolgreich, die Körperpartie wurde ermittelt und ein möglicher RS wurde abgerechnet. Die Trefferliste erklärt nun die Folgen der Attacke, also den Schaden, der ermittelt wird.

16.1 Schadenskategorien

In der Trefferliste wird zwischen normal gelungenen, gut gelungenen und meisterhaft gelungenen Treffern unterschieden. Diese Trefferunterschiede werden als Kategorien bezeichnet. Je höher die Kategorie, desto schlimmer fällt der Schaden aus.

Auch wenn der TW die Kategorie vorgibt, kann es passieren, dass ein Treffer in eine bessere Kategorie aufsteigt oder in eine schlechtere Kategorie abrutscht, wenn z. B. der Charakter mehr TP auf seine Attacke rechnen darf oder die Rüstung des Betroffenen die Attacke abmildert. Sobald der Treffer so viele TP verursacht, wie sie in er höheren Kategorie verursachen würde, steigt der Treffer in die bessere Kategorie auf. Sind die Punkte des Treffers so stark dezimiert, dass sie nicht mehr der Kategorie entsprechen, rutscht der Treffer in die niedrigere Kategorie.

Bsp.: Das Opfer wird von einem Wurfbeil (richtet 5 oder 7 TP an) mit einem guten TW getroffen. Der Treffer würde 7 TP verursachen. Das Opfer trägt aber eine Lederrüstung, die den Treffer um 2 TP reduziert. Die gute Kategorie beginnt aber erst ab 7 TP und somit reicht der Treffer nur für die Auswirkung eines normalen Treffers aus.

Bsp.: Das Opfer wird von einem Wurfbeil mit einem normalen TW getroffen, der eigentlich 5 TP anrichten würde. Der Angreifer hat jedoch so einen hohen Talentwert, wodurch er + W6 TP hinzuaddieren darf. Er schafft eine 4. Der Treffer beträgt nun 9 TP und steigt somit in die gute Kategorie auf.

- Meisterhafte TW erhalten je nach Waffengattung + W6, + W12 oder + W20 TP Aufschlag. Ein guter Treffer kann erst dann in die meisterhafte Kategorie aufsteigen, wenn mind. die ½ der zusätzlichen Würfelpunkte erreicht werden.

Bsp.: Der Angreifer schlägt mit einem Knüppel zu. Dieser würde 4 / 5 TP bewirken. Er schafft einen guten TW und richtet somit 5 TP an. Aufgrund seines hohen Talentwertes darf der Charakter einen W6 rollen lassen und diese Punkte hinzuaddieren. Dieser Wert kann in die meisterhafte Kategorie aufsteigen. Die meisterhafte Kategorie bewirkt bei einem Knüppel W6 TP. Erreicht man mehr als die Hälfte eines meisterhaften Treffers, rutscht der Treffer in die meisterhafte Kategorie. Bei W6 TP sind das 4 Punkte. Wenn der Angreifer also mit seiner Attacke 5 + 4 TP schafft, rutscht der gute Wurf in einen meisterhaften.

16.2 Besonderheiten

- Kopfnuss: Der Angriff durch eine Kopfnuss verursacht auch einen Treffer bei sich selbst.
- Faustschläge: Mit den Fäusten kann man nicht unterhalb des Rumpfes treffen.
- Fußtritte: Mit den Füßen kann man nur bis auf die Höhe des unteren Bauchbereichs treten.
- Kampfkünstler können mit den richtigen Kampftricks alle Körperpartien erreichen.

16.3 Wunden

- Leichte Wunden = Kratzer, Schnitte, blaue Flecken, Beulen.
Leichte Wunden verursachen keine weiteren Probleme.
- Offene (oder mittlere) Wunden = Tiefe Schnitte, leichte Brüche, Schusswunden, kleine verlorene Körperteile wie Finger, offene Wunden mit Blutaustritt.
Mittlere Wunden verursachen nach jeder ¼ Std. – 1 LE.
Mittlere Wunden müssen behandelt werden. Hier kann das Talent EH eingesetzt werden.
- Schwere Wunden = Abgetrennte große Körperteile, innere Verletzungen oder schwere Brüche.
Schwere Wunden verursachen nach 5 Min. – 1 LE.
Schwere Wunden können nur durch einen Arzt mit dem Talent MED in einem geeigneten OP-Raum versorgt werden.

16.4 LE und VIT

- Sinkt die LE auf 1 – 3, wird der Charakter ohnmächtig, wenn der automatische TW auf WS misslingt.
 - Außerdem erleidet der Charakter dadurch auch – 1 in VIT.
- Sinkt die LE auf 0, ist der Charakter tot (und erleidet – 1 VIT).
 - Dabei ist auch wichtig zu vermerken, wie weit die LE ins Minus gerutscht ist, falls der Charakter geheilt werden soll.
- Sinkt die VIT unter 10, erhält der Charakter auf alle TW – 1 WM.
- Sinkt die VIT unter 7, erhält der Charakter auf alle TW – 2 WM.
- Sinkt die VIT auf 1 – 3 ist der Charakter W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.
- Sinkt die VIT auf 0 fällt der Charakter ins Koma.
 - Nur ein Arzt kann das Koma stationär behandeln. Wenn der TW auf MED gelingt, konnte der Arzt ihn aus dem Koma befreien.

16.5 Hinweise zur Trefferliste

- Negative WM = Die Trefferliste gibt an, dass der SC aufgrund des Treffers künftig negative WM erhält. Diese negativen WM regenerieren an der betroffenen Körperpartie je Std. um einen Punkt.
- Negative Talentveränderungen = Die Trefferliste gibt an, dass der SC aufgrund des Treffers Punkte in einem Talent verliert, z. B. „– 3 REFL“. Solche Verluste sind vorübergehend; sie regenerieren stündliche um je einen Punkt. Die Regenerativen Talente regenerieren allerdings täglich um je einen Punkt.
- Schock: Der Charakter erleidet aufgrund der Trefferliste einen Schock. Der verursacht – 1 VIT und zwingt den Charakter eine Aktion lang auszusetzen. Man kann max. 2 Schocks erleiden.
- Kampfunfähig = Der Charakter kann nicht mehr kämpfen. Er sitzt oder liegt erschöpft am Boden. Die Kampfunfähigkeit kann sich auch nur auf die betreffende Körperpartie beschränken. Diese Körperpartie kann im Kampf dann nicht mehr eingesetzt werden.
- Tod = Der Charakter ist durch den Treffer gestorben. Bei dieser Angabe fällt die LE sofort auf 0. Sofern die LE gedacht nicht unter – 3 gefallen ist, kann der Charakter noch durch Erste Hilfe oder Operation durch entsprechendes Personal oder durch entsprechende Instrumente wiederbelebt werden. Auch mit der Psinetik Vitakinese kann man geheilt werden.
- Endgültig tot = Auch lebensrettende Maßnahmen können die Person nicht mehr retten.

17. VIT-Abzüge während eines Kampfes

- Nach jeder Kampfrunde erhalten alle Kontrahenten – 1 VIT.
 - Das gilt jedoch nicht, wenn man im Kampf pausiert hat, nichts getan hat oder nur gelaufen ist oder man ohnmächtig oder kampfunfähig ist.

18. Schock – Schreck – Wahn

Ein Schock, ein Schreck und ein Wahn lösen bedrohliche Zustände aus, die durch extreme Situationen verursacht werden.

18.1 Der Schock: Der Kampf ist eine zwanghafte Pause einer Aktion, die der Charakter annehmen muss, weil sein Körper auf ein schockierendes Ereignis reagiert.

Beispiele:

- Der Charakter hat einen starken Schlag abbekommen.
- Ein Fremdkörper ist in den Körper eingedrungen, z. B. durch einen Schnitt.
- Eine Explosion hat in unmittelbarer Umgebung stattgefunden.
- Eine Erschöpfung ist eingetreten.

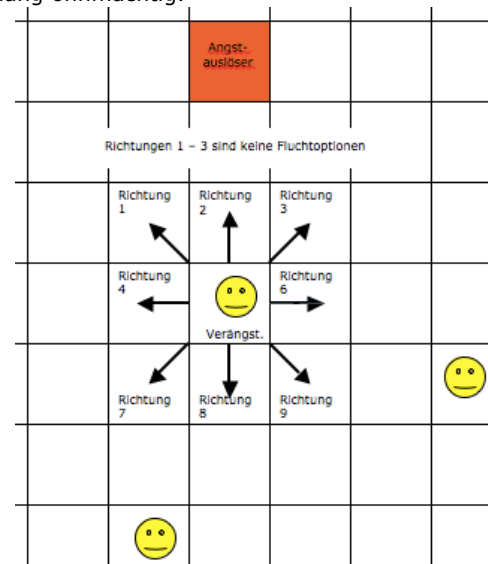
Der Charakter muss im Kampf nun eine Aktion innehalten und kann in der Aktion nicht parieren. Der Schock wird in der Kampfliste vermerkt und nachdem der Charakter den Schock durch eine Aktion verarbeitet hat, wird er wieder gelöscht.

- Der Charakter kann max. 2 Schocks hintereinander verzeichnet bekommen.
- Lediglich automatische Paraden mit Gegen-TW kann der Charakter ausführen.
- Jeder Schock verursacht auch – 1 VIT.

18.2 Der Schreck: Der Charakter hat ein furchterregendes Ereignis erlebt, z. B. erblickt er eine beängstigende Kreatur.

- Gegen den Schreck muss sich der Charakter mit einem TW auf MUT behaupten.
 - Der TW auf MUT ist eine automatische Parade, die keine Aktion kostet.
- Gelingt der TW, konnte sich die Person der Angst mutig stellen. Es geschieht weiter nichts.
- Misslingt der TW, bekommt die Person einen Schreck.
 - Der Schreck verursacht – W4 MUT und – 1 VIT.
 - Außerdem entscheidet der W6:
 - 1 – 4 = Die Person schreit und flüchtet, bis er vor dem Angstausröser in Sicherheit ist. Bei diesem Angstverhalten ist der Charakter noch in der Lage, einem Angriff durch Ausweichen zu parieren.
 - 5 = Die Person erstarrt vor Angst.
 - 6 = Die Person wird W6 x eine ¼ Std. lang ohnmächtig.

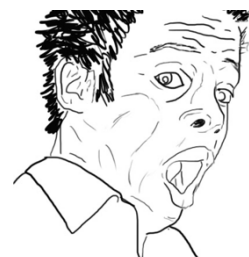
- Wohin die verängstigte Person flüchtet, entscheidet der W10. Sie flüchtet aber keinesfalls in die Richtung des Angstausröser. Siehe Skizze!
 - 1 – 3 = Diese Richtungen stehen nicht zur Option; der Wurf muss wiederholt werden.
 - 5 = Sofern die Person nicht fliegen kann, muss der Wurf wiederholt werden.
 - 10 = Der Wurf muss wiederholt werden.
- Will eine Person einen Verängstigten aus seiner Situation heraushelfen, z. B. weil der Verängstigte vor Angst erstarrt ist, kann er ihn mit einem TW auf CHAR daraus befreien. Der Verängstigte wird sich dennoch vor dem Angstausröser weiterhin in Sicherheit begeben wollen. Ebenso ließe sich ein Verängstigter durch CHAR auch dazu überreden, in eine bestimmte Richtung zu flüchten.



Die Panik

Ist bei einer Person der TW auf MUT misslungen und der Schreck wurde ausgelöst, kann die verängstigte Person eine Panik auslösen.

- Die erschrockene Person flüchtet vor dem Angstausröser.
- Die nächste Person, die an der Reihe ist, muss auch einen TW auf MUT schaffen, um sich dem Angstausröser zu stellen. Dieser TW wird dann aber – 1 WM, weil bereits eine Person vor Angst flüchtet.
- Sobald eine weitere Person flüchten muss, wäre der TW schon um – 2 WM. Usw.
- Die in Panik geratenen Personen flüchten in die gleiche Richtung, nämlich dorthin, wohin die erste Person geflüchtet ist.



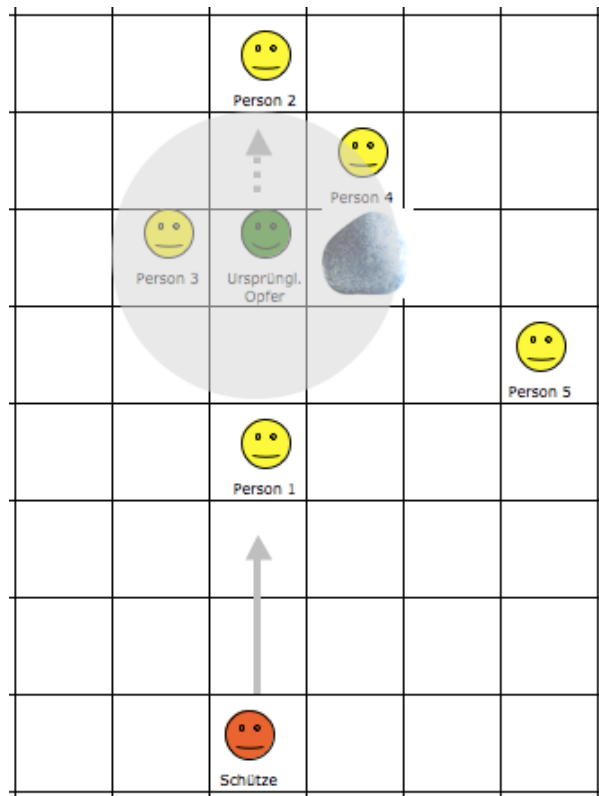
18.3 Der Wahn: Wenn der Charakter eine verstörende Situation erlebt, z. B. entdeckt er einen brutal blutigen Tatort oder eine vertraut-wichtige Person ist gestorben, dann erleidet der Charakter einen Wahn, wenn sein TW auf WS misslingt.

- Misslingt der TW auf WS, erleidet er – 1 VIT und – W4 WS.
- Das Sinken von WS hat Folgen:
 - Unter 10 wird der Charakter unkonzentriert, lethargisch, vergesslich und gereizt. Alle TW werden – 2 WM.
 - Unter 7 erleidet der Charakter vorübergehend im PM Paranoia + 3. Die Paranoia löst Verfolgungswahn, Verschwörungsgedanken und Misstrauen aus.
 - Unter 4 erleidet der Charakter erneut vorübergehend im PM Paranoia + 3. Die Paranoia löst nun auch halluzinative Wahnvorstellungen aus.

19. Misslungene Treffer

Bei einer misslungenen Attacke geht der Schuss, der Wurf, der Schlag oder dergleichen daneben. Stehen weitere Personen in der Nähe, kann der Treffer dann auf diese Personen einschlagen.

- Misslungene Treffer gelten als Attacken der niedrigen Kategorie, also nur als leichte Treffer.
- Wird eine andere Person getroffen, kann diese dagegen keine Parade unternehmen, außer sie hat die Psinetik Superagilität „Erhöhte Reflexe“ aktiviert.
- Bei explosiven Waffen ist der neu ermittelte Ort das Zentrum der Detonation.



- Ausgehend vom ursprünglichen Opfer wird ermittelt, wohin der Treffer geht. Hierfür nutzt man gedanklich das Raster von 3 x 3 Feldern und lässt den W10 entscheiden, wohin der Schuss fällt. Siehe folgendes Beispiel!

1	2	3
4	5	6
7	8	9

- Auf der Ziffer 5, also in der Mitte, steht das ursprüngliche Opfer.

- Wird die 1 gewürfelt, geht der Schuss ins Leere. Dort steht niemand.

- Wird die 2 gewürfelt, ist der Schuss geradeaus am ursprünglichen Opfer vorbeigeflogen. Die nächste Person, die in dieser Richtung steht, wird von dem Schuss getroffen. Dies wäre Person 2.

- Wird die 3 gewürfelt, wird Person 4 getroffen. Wenn diese aber mit ihrer unteren Körperpartie hinter einem Felsstein steht, wird sie nur dann getroffen, wenn die Trefferliste entscheidet, dass eine obere Körperpartie getroffen wurde. Sonst geht der Schuss in den Fels.

- Wird die 4 gewürfelt, wird Person 3 getroffen.

- Wird die 5 gewürfelt, geht der Schuss über

das ursprüngliche Opfer, nach oben in die Luft.

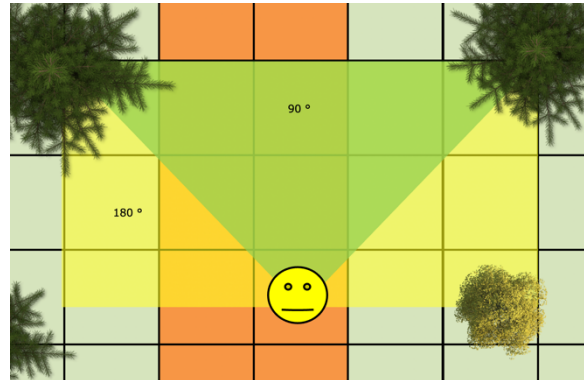
- Wird die 6 gewürfelt, geht der Schuss in den Stein.
- Wird die 7 gewürfelt, geht der Schuss ins Leere.
- Wird die 8 gewürfelt, trifft der Schuss auf die nächste Person, die auf dem ursprünglichen Ziel im Weg steht. In diesem Fall wird Person 1 getroffen.
- Wird die 9 gewürfelt, geht der Schuss ins Leere.
- Wird die 10 gewürfelt, geht der Schuss irgendwo ins Leere und trifft niemanden.

20. Sichtfeld und Zielen

20.1 Das Sichtfeld

Die Kontrahenten begegnen sich auf dem Kampfraster und jeder Beteiligte kann sehen was 180 ° vor ihm und seitlich von ihm liegt. Attacken und Paraden sind zunächst nur in Blickrichtung möglich.

- Attacken oder Paraden die über das 90 °-Sichtfeld vom Charakter aus durchgeführt werden, werden – 2 WM, weil der Charakter nur schlecht dorthin sehen kann. Er müsste sich umblicken oder sich drehen, um die Attacke oder die Parade besser aufnehmen zu können. Aktionen, die aus einer Bewegung heraus entstehen, werden ebenfalls – 2 WM.



Wird man von hinten angegriffen, also hinter den 180 ° des Sichtfeldes, kriegt man das nicht mit und kann darauf nicht parieren.

Wenn der Charakter jemanden angreifen will, der hinter ihm steht, muss der Charakter ahnen oder wissen, dass hinter ihm jemand steht. Möglich wäre das durch einen Talentwert in INST oder SINN von mind. 18. Eine Attacke ins Ungewisse wird immer – 4 WM.

20.2 Zielen

Zielen ist eine bewusste Kognition, um ein Objekt in einem gewünschten Bereich zu treffen.

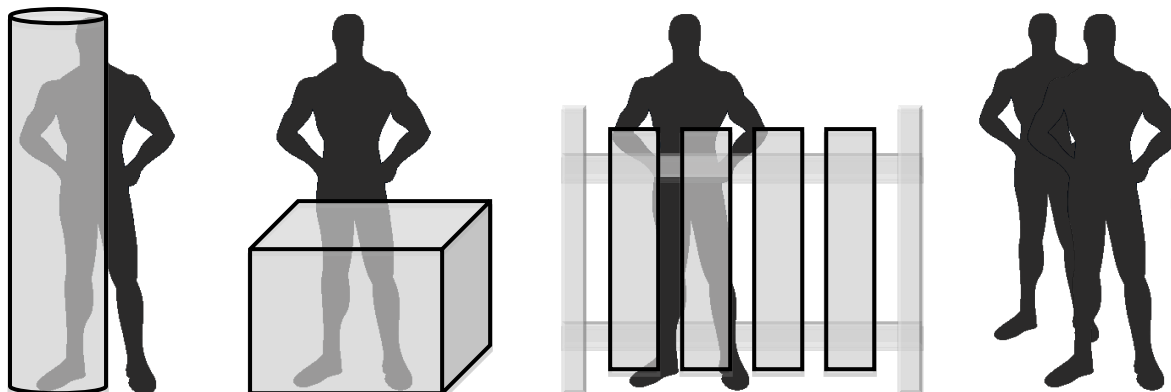
- Um zu zielen, muss dem Charakter der TW auf SINN gelingen.
 - Gelingt der TW, wird die folgende Attacke + 2 WM (solange der Charakter das Zielen aufrechterhält).
 - Misslingt der TW, findet die folgende Attacke ungezielt statt.
 - Ein erneuter Versuch würde – 2 WM.
 - Ein verpatzter TW verursacht – 2 WM auf die folgende Attacke (und einen direkten dauerhaften Abzug im Talent SINN).
- Ein Ziel kann eine Min. lang anvisiert werden. Danach ist ein neuer TW nötig.
- Das Zielen wird jeweils – 2 WM, wenn das Ziel klein ist und wenn es in Bewegung ist.
- Durch ein technisches Visier wird der TW auf Zielen + 1 WM.
- Durch das gelungene Zielen kann der Charakter auch bestimmen, ob eine Attacke in ihrer Kategorie geringer ausfallen soll, also in eine gute oder normale Attacke rutschen soll.

20.3 Ziel bestimmen

Distanz	Körperzone	Körperpartie
10 Meter	Der Charakter kann die Körperzone ohne zu zielen bestimmen. Dies muss zuvor angesagt werden. Die Körperpartie wird danach anhand der Trefferliste ermittelt.	Der Charakter kann die Körperpartie durch Zielen bestimmen.
100 Meter	Der Charakter kann die Körperzone durch Zielen bestimmen.	Der Charakter kann die Körperpartie durch Zielen, mit Hilfe eines technischen Visiers bestimmen.
1.000 Meter	Der Charakter kann die Körperzone durch Zielen, mit Hilfe eines technischen Visiers bestimmen.	/

20.4 Deckungen

Eine Deckung ist ein schützendes Objekt (Mauer, Fass, Baum, Zaun usw.), das vor physischen Attacken schützt. Es wird unterschieden zwischen „in Deckung gehen“ und „sich verbergen“.



20.4.1 Sich verbergen

Der Charakter steht hinter einer Deckung und will sich verbergen. Er kündigt das an und muss einen TW auf Tarnen schaffen. Man kann ihn nun nicht mehr sehen, aber er kann aus der Deckung heraus auch nichts mehr sehen.

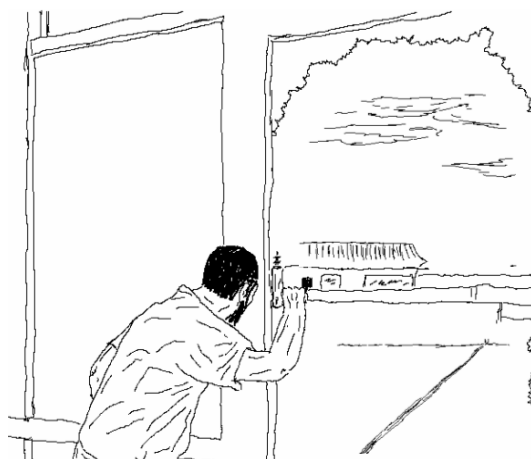
20.4.2 In Deckung gehen

Der Charakter begibt sich hinter eine Deckung, ohne sich komplett dahinter zu verbergen. Das ist auch dann der Fall, wenn er lediglich hinter einem Objekt steht.

Der Vorteil der Deckung ist, dass ein Teil seines Körpers geschützt ist.

Er kann aus der Deckung heraus sehen, aber auch gesehen werden. Der Spieler muss erklären, wie er hinter der Deckung steht.

- Wenn der Spieler nicht erklärt, wie er hinter der Deckung steht, entscheidet der SM (möglichst logisch), was vom Charakter noch zu sehen ist. Sofern nichts anderes angegeben ist, kann jeweils eine Hälfte der Person zum Vorschein sein.

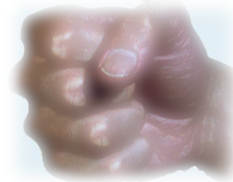


Beispiele für problematische Deckungen:

- *Der Charakter hat sich in eine Höhle begeben, in die man wegen der Lichtverhältnisse von außen nicht hineinblicken, aber von innen nach außen blicken kann.*
- *Der Charakter steht in der Nacht draußen vor einer Fensterscheibe. Im Innern des Hauses ist das Licht an und Personen befinden sich vor der Fensterscheibe. Von innen kann man nicht nach außen sehen, aber von außen nach innen.*

21. Powerschlag

Ein Powerschlag ist ein konzentrierter verstärkter Schlag, der mehr TP anrichtet. Für einen Powerschlag benötigt man einen hohen ST-Wert. Verstärkte Attacken können auch beim Werfen (Powerwurf) oder beim Würgen (Powerwürgen) eingesetzt werden.



- Ein ST-Wert von mind. 15 bewirkt + W4 TP auf die Nahkampf-Attacke.
 - Der Ex-Tuatahi richtet + W6 TP an.
- Ein ST-Wert von mind. 18 bewirkt + W6 TP auf die Nahkampf-Attacke.
 - Der Ex-Tuatahi richtet + W10 TP an.
- Um den Powerschlag zu aktivieren, muss sich der Charakter darauf konzentrieren (Kognition) und der TW auf ST muss gelingen. Der Powerschlag ist nun so lange aktiv, bis der Charakter damit zuschlägt. Wird die Konzentration auf den Powerschlag gestört, z. B. weil der Charakter sich stark bewegt, ist der Powerschlag aufgelöst.
- Der Powerschlag kann auch in einer Doppelaktion eingesetzt werden: Erst findet die Kognition statt, um sich auf den Powerschlag zu konzentrieren und daraufhin die Handlung, mit der zugeschlagen wird.
- Der Powerschlag kann mit einer Waffe ausgeführt werden.
 - Gelingt dem Gegner nur eine normale Attacke, wird seine Waffe durch den Powerschlag zerstört.
 - Ansonsten wird die Waffe des Gegners fortgeschlagen, wenn dem Gegner nicht der automatische TW auf ST gelingt.
- Einige Kreaturen oder Personen mit dem PM „Starker Typ“ besitzen einen automatischen Powerschlag, den sie ohne vorherige Konzentration einbringen können. Sie brauchen dafür also keine extra Aktion.

22. Schubsen und Fallen

22.1 Jemand wird geschubst

- Mit dem gelungenen TW auf NK schubst eine Person eine andere Person fort.
 - Wenn das Opfer den Angriff nicht sehen konnte, ist eine Parade nicht möglich.
 - Wenn das Opfer die attackierende Handlung sehen konnte, kann sie sich dagegen wehren, in dem sie versucht, standhaft zu bleiben. Für die Parade müssen die TW auf REFL und MOT gelingen.
 - Misslingt die Parade, wird die Person z. B. gegen eine Wand oder zu Boden geschubst.
 - Wenn die Person zu Boden fällt, fällt sie 1 m weit und erleidet – 1 TP.
 - Wenn die Person gegen eine Wand geschubst wird, fällt sie danach zu Boden und erleidet – W6 TP.
 - Wenn die Person gegen eine andere Person geschubst wird, gilt die Regel für beide. Wer gegen eine Person geschubst wird, erleidet – 1 TP.
 - Wenn eine Person zu Boden fällt, muss ihr danach der TW auf FM gelingen, sonst fallen ihr die Dinge aus der Hand, die sie bei sich trägt.

22.2 Jemand wird gerammt

- Beim Rammen rennt der Täter gegen sein Opfer. Es handelt sich um einen Nahkampf, dessen Auswirkungen aus der Trefferliste zu entnehmen sind.
- Sofern das Opfer nicht ausweichen konnte, erleidet es durch den Kontakt 1 / 2 / 2+W6 TP.
 - Danach gelten die Regeln vom Schubsen (fortgestoßen, fallen usw.), die weitere TP verursachen können.
- Als Parade kann eine Person auch Gegen-Rammen. In dem Fall erleiden Angreifer und Verteidiger entsprechende TP. Auch hier entscheidet danach der TW auf MOT, ob die Kontrahenten sich auf den Beinen halten. So ein Gegen-Rammen wird in Disko-Szenen beim Pogen eingesetzt oder beim internationalen Ramm-Sport.

22.3 Jemand wird fortgestoßen (PSI Telekinese)

- Durch die Psinetik Telekinese kann eine Person fortgestoßen werden. Das Opfer wird, je nach TW, 5 – 10 Meter weit durch die Luft geworfen. Das Opfer fällt dann zu Boden oder irgendwo gegen. Wird die Person hoch in die Luft geworfen, ist entscheidend, aus wie viel Metern Höhe das Opfer dann wieder zu Boden fällt (siehe „Klettern – Springen – Stürzen“ bei den Sonderregeln!)

23. Strangulation

23.1 Erhängen

Beim Erhängen wird das Opfer mit dem Hals in eine Schlinge gehängt und ohne Bodenkontakt durch das Seil hängen gelassen. Das Opfer stirbt durch das Zusammenschnüren des Halses oder durch Genickbruch, weil der Körper das Gewicht nicht mehr aushalten kann. Da die Hände des Opfers meistens auf dem Rücken gebunden sind, hat das Opfer kaum eine Möglichkeit sich aus der Situation zu befreien.

- Wenn das Opfer hängt, erleidet es je Aktion – 2 LE, und 1 Schock (und somit auch – 1 VIT).
- Je Aktion muss ein TW auf LE gelingen, sonst wird das Opfer ohnmächtig.
- Je Aktion muss außerdem ein TW auf LE gelingen, sonst bricht das Genick des Opfers. Das Opfer ist dann augenblicklich tot. Eine Wiederbelebung ist nicht mehr möglich. Dieser TW wird auch dann weiter ausgeführt, wenn das Opfer schon ohnmächtig ist.

23.2 Erwürgen

Beim Erwürgen drückt der Täter mit seinen Händen den Hals des Opfers ab, wodurch das Opfer keine Luft mehr bekommt und erstickt. Das Erwürgen ermöglicht einen lautlosen Angriff.

- Das Zudrücken muss mit zwei Händen vollzogen werden. Es ist also eine Kognition auf Beidhändigkeit nötig und danach ein TW auf NK.
 - Alternativ kann man mit dem Kampftrick „Würgegriff“ mit einer Hand zudrücken.
- Der Gegner kann auf verschiedene Weise parieren, indem er sich z. B. zuschlägt, seinen Gegner wegschubst usw.
- Misslingt die Parade, erleidet das Opfer je nach TW bei einer normalen Attacke – 1 LE, bei einer guten Attacke – 2 LE und einen Schock und bei einer meisterhaften Attacke – 2+W6 LE und zwei Schocks. Die Schocks verursachen immer auch – 1 VIT.
- Je Aktion, sofern es mind. ein guter TW war, muss ein TW auf LE gelingen, sonst wird das Opfer ohnmächtig.
- Wird nach der Ohnmacht des Opfers weiter gewürgt, stirbt das Opfer.
- Powerwürgen: Der Täter kann auch „Powerwürgen“ einsetzen, wenn er die Power-Attacke zuvor aktiviert hatte.



23.3 Erdrosseln

Beim Erdrosseln stirbt das Opfer durch das Zuziehen einer Schlinge am Hals. Als Hilfsmittel wird häufig eine Garotte aus einem Metalldraht verwendet, das an den Enden zum Halten mit Metallkugeln oder Holzstücken versehen ist. Die Garotte wird um den Hals des Opfers umschlungen und dann zugezogen.

- Der Charakter hat die Garotte in beiden Händen und nutzt eine Doppelaktion, in der er die Garotte um den Hals des Gegners wirft und dann zu sich heranzieht. Er setzt dafür TW auf MOT und ST ein.
- Das Opfer kann parieren, aber es hat die Schlinge bereits am Hals. Das Opfer könnte den Angreifer, der hinter ihm steht, mit dem Ellbogen schlagen oder nach hinten treten. Die TW auf REFL und NK werden – 2 WM, weil es eine Parade ins Ungewisse ist. Wenn die Parade gelingt und dem Angreifer schadet, muss der Angreifer vom Versuch des Erdrosselns ablassen.
- Wenn die Attacke aber gelingt, erleidet das Opfer, je nach TW, bei einer normalen Attacke – 2 LE, bei einer guten Attacke – 3 LE und einen Schock und bei einer meisterhaften Attacke – 3+W6 LE und zwei Schocks. Die Schocks verursachen immer auch – 1 VIT.
- Je Aktion, sofern es mind. ein guter TW war, muss dem Opfer außerdem ein TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig.
- Wird nach der Ohnmacht des Opfers weiter gewürgt, stirbt das Opfer.

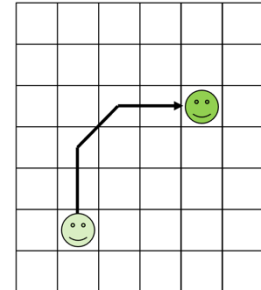
24. Weitere Hinweise zum Nahkampf

24.1 Der Platz auf einem Feld

- Ein Kampffeld entspricht 1 m^2 ($1 \times 1 \text{ m}$). Auf ein Feld passt nur eine Person.
 - Ausnahme: Jemand trägt oder hält eine Person.
- Will man an eine Person vorbei, muss man an ihr vorbeilaufen oder -rennen.

24.2 Bewegungswechsel

- Der Charakter kann eine Bewegung, also eine Aktion nutzen, um sich umzudrehen.
- Beim Rennen kann die Person sich zunächst um 90° drehen und dann weitere Felder rennen. Sie rennt dann aber nur noch in eine Richtung.
- Beim Rennen ist es dem Charakter ansonsten möglich, die Richtung max. $2 \times$ um 45° zu ändern.



25. Dauerschusswaffen

Als Dauerschusswaffen werden Waffen bezeichnet, die in einer Aktion mehrere Schüsse abgeben können. Das sind z. B. Pistolen mit Salvenfunktion, Maschinenpistolen, Maschinenkarabiner, Maschinengewehre, und Maschinenkanonen.

- Dauerschusswaffen geben unterschiedlich viele Schüsse je Aktion ab.
- Die Dauerschüsse können auf ein Ziel hin konzentriert werden, wodurch mehrere Schüsse eine Körperzone treffen. Ebenso kann eine Dauerschusswaffe geschwenkt werden, wodurch mehrere Ziele, also mehrere Gegner getroffen werden können.

25.1 Dauerschuss auf ein Ziel

Der Charakter hat den Dauerschuss aktiviert und feuert auf einen Gegner.

- Um eine entsprechende Waffe mit Dauerschuss bedienen zu können, muss der Charakter die Waffe bereits beherrschen und ansonsten muss ihm zuvor der TW auf Waffenkunde gelingen.
- Zuerst wird der TW auf FK gemacht. Entsprechend des TW richten alle Schüsse die gleiche Wirkung an.
- Dann wird ermittelt, in welcher Körperpartie der erste Schuss trifft. Sollte der Schütze gezielt haben, kann er die Körperpartie des ersten Schusses bestimmen.
- Alle folgenden Schüsse treffe in die gleiche Körperzone. Für jeden Schuss muss dann aber noch die Körperpartie ermittelt werden.
- Mögliche Rüstungen werden je Schuss dezimiert.

25.2 Die Dauerschusswaffe wird geschwenkt

Der Charakter nutzt eine Doppelaktion und schießt und schwenkt dabei die Waffe. Damit das gelingt, muss ihm nach dem TW auf FK auch der TW auf MOT gelingen, sonst feuert er mit der Waffe nur auf ein Ziel.

- Der Schütze kann die Waffe in seinem Blickfeld um 90° schwenken, horizontal oder vertikal.
- Die Schüsse werden dabei auf max. 5 mögliche Ziele aufgeteilt.
- Die Anzahl der Schüsse wird durch 5 geteilt; es wird abgerundet.
- Der erste Schuss bestimmt wieder die Körperzone, in die alle anderen Schüsse treffen.

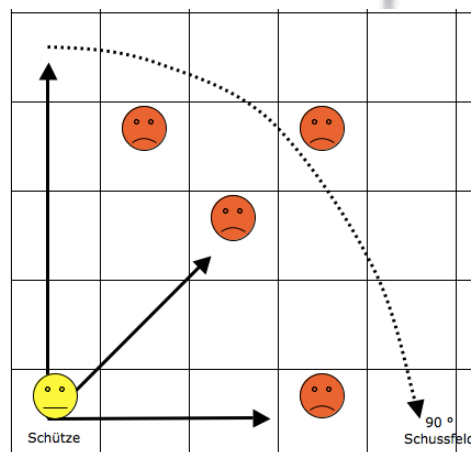
Beispiel 1 zur Ermittlung: Pistole mit 3er-Salve

- Ausgehend vom Schützen wird eine Linie 90 ° nach links und eine Linie 90 ° nach rechts gedacht. Außerdem wird zwischen den beiden äußeren Grenzen eine Linie in der Mitte gedacht, nämlich direkt in seine Blickrichtung.

- Der Schütze schwenkt von links nach rechts. Sein erster Schuss nach links geht ins Leere.

Der Schuss in Blickrichtung trifft einen Gegner. Die ermittelte Körperpartie ist der rechte Oberschenkel.

Der letzte Schuss rechts trifft auch einen Gegner. Der Schuss muss in die untere Körperzone gehen. Die Körperpartie wird ermittelt.

Beispiel 2 zur Ermittlung: Maschinenpistole

- Wieder werden die gedachten Linien gezogen: 90 ° nach links, 90 ° nach rechts und die mittlere Linie in Blickrichtung. Nun werden aber zwei weitere Linien gezogen, nämlich zwischen den äußeren und der mittleren. Bei Dauerschusswaffen sind max. 5 Richtungen möglich.

- Die Maschinenpistole hat 9 Schüsse. Die Schüsse werden auf die 5 Richtungen aufgeteilt: $9 : 5 = 1,8 = \text{abgerundet } 1 \text{ Schuss in jede Richtung.}$

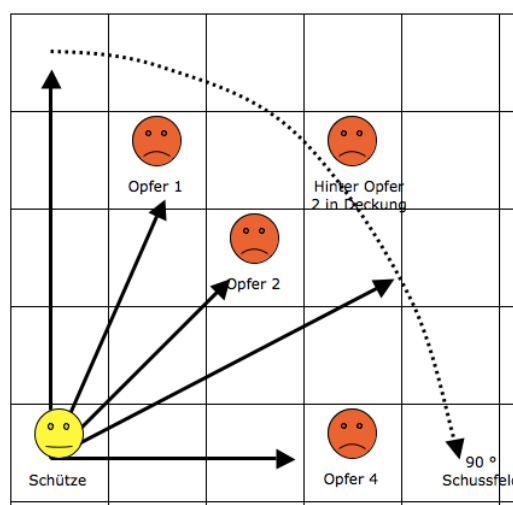
- Der erste Schuss geht links ins Leere.

Der zweite Schuss trifft Opfer 1. Die ermittelte Körperpartie ist die Nase.

Der dritte Schuss trifft Opfer 2. Der Treffer muss in die obere Körperzone gehen. Es wird die Nase ermittelt.

Der vierte Schuss geht ins Leere.

Der fünfte Schuss trifft Opfer 4. Es wird der Schädel ermittelt.

**25.3 Misslungen, verpatzte und meisterhafte Treffer**

- Ist der TW auf FK misslungen, muss bei jedem möglichen Ziel ermittelt werden, wohin der Schuss daneben gegangen ist. Dabei können also durchaus dennoch ursprüngliche Ziele getroffen werden.
- Ist der TW auf FK verpatzt, bestimmt die Patzertabelle, was geschieht. Dabei kann es passieren, dass die Schüsse daneben gehen und dennoch mögliche Ziele getroffen werden oder dass die Schüsse gar nicht stattfinden und auch dass der Schütze selbst dabei Schaden erleidet.
- Ist der TW auf FK meisterhaft gelungen, erleiden die möglichen Ziele jeweils meisterhafte Treffer, mit jeweils + W20 TP extra.

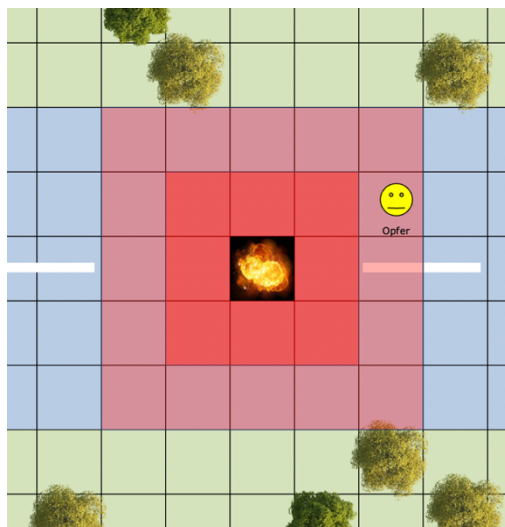
25.4 Weitere Möglichkeiten bei Dauerschusswaffen

- Der Schütze muss den 90°-Schwenk nicht bis zum Ende durchziehen. Er kann ihn bewusst verkürzen. Die gedachten Linien werden aber immer gezogen und die Schüsse entsprechend aufgeteilt.
- Bei Flammenwerfern gilt der Treffer, den ein Flammenwerfer im Streufeld anrichten würde.

26. Explosionen

Explosionen haben Auswirkungen auf ein Zentrum, auf ein Streufeld (das um das Zentrum herum liegt) und auf ein Umfeld (das um das Streufeld herum liegt).

- Am Beispiel der Skizze beträgt das Zentrum 1 m², das Streufeld 3 x 3 m und das Umfeld 5 x 5 m. Das Opfer ist vom Umfeld betroffen.
- Neben den Trefferpunkten tritt außerdem bei vielen Explosionen eine Druckwelle auf, die Humanoiden im Zentrum und im Streufeld zu Boden fallen lässt.
- Sollte eine Explosion unerwartet auftreten, verursacht der Schallknall einen Schock, wenn dem Betroffenen der automatische TW auf WS misslingt. Befindet er sich mind. im Streufeld der Explosion, kann er danach eine vorübergehende Taubheit erleiden, wenn ein zusätzlicher automatischer TW auf WS misslingt.



27. Weitere Hinweise zum Fernkampf

27.1 Akustische Folgen

Projektilschusswaffen und Explosionen verursachen akustisch laute Geräusche.

- Laute Geräusche machen aufmerksam.
- Ist ein Charakter auf ein lautes Geräusch nicht vorbereitet, verursacht das einen Schock.
- Wenn ein Charakter von einer Explosion betroffen ist und laut Trefferliste einen Schock erleidet, ist damit auch der Schock durch einen möglichen Schallknall abgegolten. Im Streufeld einer Explosion kann der Charakter jedoch vorübergehend Taubheit erleiden, wenn der automatische TW auf WS misslingt.

27.2 Unsichtbare Schüsse

Schüsse sind aufgrund ihrer Geschwindigkeit nicht zu sehen. Außer durch die Psinetik Superagilität „Erhöhte Sinne“.

27.3 Ladehemmungen und Querschläger:

Büchsen, Maschinenpistolen und Pistolen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung oder Querschläger entstehen. Findet diese Wartung nicht genügend statt, kann bei der Nutzung ein TW auf GL gefordert werden.

- Danach entscheidet der W10:
 - 1 = Ein Querschläger schießt nach vorne-links;
 - 2 = Ein Querschläger schießt nach vorne;
 - 3 = Ein Querschläger schießt nach vorne-rechts.
 - 5 = Ein Querschläger schlägt durch die Waffe und verletzt den Schützen. Die Waffe ist danach zerstört. Der Schütze erhält einen normalen Treffer.
 - 4, 6 - 10 = Ladehemmung. Eine Kugel steckt im Lauf. In allen Fällen ist die Waffe danach nicht zu gebrauchen, bis sie gereinigt wurde.

28. Quereinsteiger

Personen die später in einen Kampf dazu stoßen, werden als Quereinsteiger bezeichnet. Sofern sie sich nah genug am Kampfgeschehen befinden, können sie in der kommenden KR in die Kampfliste ans Ende der Liste mit aufgenommen werden.

29. Gruppen- und Heerkämpfe

Wenn zu viele Personen an einen Kampf beteiligt sind, bietet es sich an, die Sonderregeln zum Gruppen- und Heerkampf zu nutzen. Auf diese Weise lassen sich Kämpfe mit großen Gruppen schnell entscheiden.