

## Explosiv-Granaten: (S. 118ff / Arsenal 2060 S. 70)

Typ	Schadenscode	Senkung des Powerniveaus	Größe	Gewicht (kg)
Erschütterung	10M Betaubung	-1 pro Meter	Hand / Mini / Mikro	0,25 / 0,1 / 0,1
Erschütterung - IPE	16M Betaubung	-1 pro Meter	Hand	0,5
Offensiv - HE	10S	-1 pro Meter	Hand / Mini / Mikro	0,25 / 0,1 / 0,1
Offensiv - AP	10T (f)	-1 pro Meter	Hand	0,25
Offensiv - HE - IPE	15S	-1 pro Meter	Hand	0,5
Offensiv - AP - IPE	15T (f)	-1 pro Meter	Hand	0,5
Defensiv - HE	10S	-1 pro 1/2 Meter	Hand / Mini / Mikro	0,25 / 0,1 / 0,1
Defensiv - AP	10T (f)	-1 pro 1/2 Meter	Hand	0,25
Defensiv - HE - IPE	15S	-1 pro 1/2 Meter	Hand	0,5
Defensiv - AP - IPE	15T (f)	-1 pro 1/2 Meter	Hand	0,5

Form	Kurz(4)	Mittel(5)	Weit(8)	Extrem (9)	Abweichung
Standard	→ Str x 3	→ Str x 5	→ Str x 10	→ Str x 20	1W6 Meter
Aerodynamisch	→ Str x 3	→ Str x 5	→ Str x 20	→ Str x 30	2W6 Meter
Altmyr SP	-	6 - 20	- 40	- 60	1W6 Meter ?
Wirtz „Demo Control“	5 - 10	- 40	- 80	- 150	2W6 Meter ?
Granatwerfer	5 - 50	- 100	- 150	- 300	3W6 Meter
Mörser	151 - 300	- 1 000	- 4 000	- 6 000	3W6 Meter

Form	Größe	Aussehen	Fertigkeit
Standard	Handgranaten/IPE-Granaten	Kugel / Zylinder	Wurfaffen
Aerodynamisch	Handgranaten/IPE-Granaten	Scheibe / Ring	Wurfaffen
Altmyr SP H&K Urban Enforcer	Mikrogranaten (A S. 72)	patronenartiges Projektil	Pistolen
Wirtz „Demo Control“	Minigranaten	patronenartiges Projektil	Schrotflinten
Granatwerfer	Minigranaten	patronenartiges Projektil	Raketenaffen
Unterlauf-Modell	Minigranaten	patronenartiges Projektil	„Oberlauf“-Fertigkeit → Mindw +2 / 1/3 Kampfpool Nur wenn Mindestwurf < 8 ist!
Mörser	Mörsergeschosse	Rakete	Raketenaffen

## Granaten werfen/abschießen: (S. 118)

**Erfolgsprobe des Angreifers:** Fertigkeitwürfel + Kampfpoolwürfel (S. 43 / max. Fertigkeitstufe) gegen Grundmindestwurf (= Entfernung/Waffenreichweite) + Fernkampfmofidkatoren

**Abweichung feststellen:** Richtung nach Streudiagramm / Grundweite nach Typ + Form abzüglich [2 m/Standard] und [4 m/Aerodynamische und Granatwerfer] je Angreifer-Erfolg

**Schadenswiderstandprobe des Opfers:** Konstitution + Kampfpoolwürfel gegen Waffenpowerniveau - entfernungsabhängige Reduzierung - [AP: doppelte] Stoß-Panzerung

→ Angreifererfolge - Schadenswiderstandserfolge

→ je 2 Erfolge Waffengrundschaadensniveau anheben/absenken

→ wenn T erreicht: → je 2 Erfolge Overflow +1 Schaden

## Mindestreichweite von Granatwerfern: Granate erst nach 5 Metern scharf

→ explodieren noch in der Kampffase des Abschusses (Arsenal 2060 S. 137)

## Verzögerte Explosion von Handgranaten:

Wurf: Kampffase des Angreifers

Explosion: darauf folgende Kampffase des Angreifers in der selben Kampfrunde bzw. Ende des nächsten Initiativdurchganges bzw. Ende der Kampfrunde!

→ die dazwischen liegende Zeit kann genutzt werden zum:

## Handgranaten zurückwerfen: (Arsenal 2060 S. 137)

Granate aufheben: Schnelligkeit(6)-Probe

→ kein Erfolg: effektive Entfernung 0 bei Explosion!

→ ein Erfolg: Granate kann nach Standardregeln erneut geworfen werden.

## Sprengwirkung innerhalb von Räumen: (S. 119)

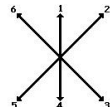
standhaltende Barrieren können Schockwellen reflektieren

→ reicht das Powerniveau um das Opfer erneut zu erreichen, addieren sich die Powerniveaus!

## Sprengladung gegen Barrieren: (S. 119)

Sprengstoffe (2)-Probe

→ Erfolge erhöhen das effektive Powerniveau des Sprengstoffs (+1 pro Erfolg)



## Raketen + Lenkwaffen: (S. 120+280 / Arsenal 2060 S. 51+131+134 / Rigger 3)

Raketen- und Lenkwaffentypen	Abk.	Schadenscode	Senkung des Powerniveaus	Lenkwaffen-Intelligenz	Wirkung auf Barrieren
Hochexplosiv	HER/L	16 T	-1 pro Meter	3	doppelte Barrierestufe
Anti-Personen	APR/L	16 T	-1 pro 1/2 Meter	3	doppelte Barrierestufe
Anti-Fahrzeug	AFR/L	16 T	-8 pro Meter	4	halbe Barrierestufe

Werfertyp	Muni	Sensoren	Kurz(4)	Mittel(5)	Weit(8)	Extrem(9)	Abweichung
Spike Einweg	(1)	-	20 - 150	- 450	- 1 200	- 3 000	2W6 Meter
Aztech Lasher	1(K)	-	20 - 150	- 450	- 1 200	- 3 000	2W6 Meter
IWS Multi Launcher	4(K)	-	20 - 150	- 450	- 1 200	- 3 000	2W6 Meter
Ruhrmetall GPRL	4(m)	-	20 - 150	- 450	- 1 200	- 3 000	2W6 Meter
Vogeljäger	1(K)	2	25 - 200	- 600	- 2 000	- 4 000	2W6 Meter
Ballista	4(m)	Zielmark.	20 - 100	- 500	- 3 000	- 5 000	2W6 Meter
Great Dragon	1(K)	Zielmark.	20 - 350	- 750	- 1 500	- 5 000	2W6 Meter

Lebensform (Arsenal 2060 S. 134)	Signatur
Schreckhahn	8
Barghest / Harpyie	7
Zwerg / Mensch / Ork / Elf	6
Sasquatch / Donnervogel	6
Troll / Augentöter / Greif	5
Marrow / Phönix / Einhorn	5
Naga / Krake	4
Drakoformen	3

Sensorgestützter Einsatz von Waffen	Signatur - modifikator
Massen aufspürbarer Ausrüstung	-1
Cyberware (Essenz < 3,1)	-1
Cyberzombie (je 2 neg. Essenzpunkte)	-1
geöffneter Fallschirm	-2
direkte Sichtlinie	-3
Anti-Sensor-Nacht-Tarnung	+1
Urbane Umgebung	+2

## Raketen abschießen: (S. 120)

**Erfolgsprobe des Angreifers:** Raketenaffen + Kampfpoolwürfel (S. 43 / max. Fertigkeitstufe) gegen Grundmindestwurf (= Entfernung/Waffenreichweite) + Fernkampfmofidkatoren

**Abweichung feststellen:** Grundweite 2W6 abzüglich 1 Meter je Angreifer-Erfolg

Richtung nach Streudiagramm

**Schadenswiderstandprobe des Opfers:** Konstitution + Kampfpoolwürfel gegen Waffenpowerniveau - entfernungsabhängige Reduzierung - [AP: doppelte] Stoß-Panzerung

→ Angreifererfolge - Schadenswiderstandserfolge

→ je 2 Erfolge Waffengrundschaadensniveau anheben/absenken

→ wenn T erreicht: → je 2 Erfolge Overflow +1 Schaden

## Lenkwaffen manuell abschießen: (S. 120 / Arsenal 2060 S. 131)

**Erfolgsprobe des Angreifers:** Raketenaffen + Kampfpoolwürfel + Intelligenz gegen Critter: Grundmindestwurf (= Entfernung/Waffenreichweite) + Fernkampfmofidkatoren

Fahrzeug: Grundmindestwurf (Signaturstufe) + Sensormodifikatoren (S. 154)

**Abweichung feststellen:** Richtung nach Streudiagramm Grundweite

2W6 abzüglich 1 Meter je Angreifer-Erfolg, abzüglich 1 Meter je Intelligenzpunkt

**Schadenswiderstandprobe des Opfers:** Konstitution + Kampfpoolwürfel gegen Waffenpowerniveau - entfernungsabhängige Reduzierung - [AP: doppelte] Stoß-Panzerung

→ Angreifererfolge - Schadenswiderstandserfolge

→ je 2 Erfolge Waffengrundschaadensniveau anheben/absenken

→ wenn T erreicht: → je 2 Erfolge Overflow +1 Schaden

## Lenkwaffen Sensorgestützt abschießen: (Arsenal 2060 S. 131)

**Sensornprobe des Angreifers:** Sensorenstufe (Werfer/Fahrzeug) gegen Signatur (S. 135)

Fire-and-Forget-Modus →

**Erfolgsprobe des Angreifers:** Gegen Signaturstufe + Sensormodifikatoren (S. 154) mit Raketenaffen + Kampfpoolwürfel + Intelligenz

Kontinuierlicher Zielerfassungsmodus →

**Erfolgsprobe des Angreifers:** Gegen Signaturstufe + Sensormodifikatoren (S. 154) mit Raketenaffen + Kampfpoolwürfel + Intelligenz + 1/2 Sensor

## Verzögerte Explosion von Raketen und Lenkwaffen: (Arsenal 2060 S. 132)

**Abschuß:** Kampffase des Angreifers (Fluggeschwindigkeit: 1 000 Meter/Kampfrunde)

**Ziel treffen:** am Ende der Ankunfts-Kampfrunde = Kampffase 0

## Feuerausstoß von Raketen und Lenkwaffenwerfern: (Arsenal 2060 S. 51)

**Feuerzone:** Breite 1 m / Länge 12 m / Schaden 12 (1 pro Meter entfernt) M

## Barrieren: (S. 124 ff)

**grundlegendes Angriffspowerniveau:** Power einer Waffe ohne Modifikatoren wie z.B. Salvenfeuer etc.

Material	Barriere-stufe	grundlegende Angriffspowerniveau					
		< 1/2	=> 1/2	> 1	→1 1/2	→2	→2 1/2
Standardglas	2	-	2	-	3	4	5
Billigmaterial	3	1	-3	4	5	-7	8
durchschnittliches Material	4	1	-4	-5	-7	-9	-11
schweres Material	6	1-2	-6	-8	-11	-14	-17
verstärktes Material	8	1-3	-8	-11	-15	-19	-23
tragendes Material	12	1-5	-12	-17	-23	-29	-35
schweres tragendes Material	16	1-7	-16	-23	-31	-39	-47
verstärktes tragendes Material	24	1-11	-24	35	-47	-59	-71
Gehärtetes Material	32	1-15	-32	-47	-63	-79	-95
Hindurchfeuern & Durchbrechen: Barrierestufe sinkt um	-	-	-1	-2	-3	-4	-5
Durchbrechen: Lochdurchmesser (Meter) →	-	0,5	1	1,5	2	2,5	

Türart	effektive Barrierestufe	bricht auf wenn:
normale Türen	Barrierestufe des Materials	Barrierestufe auf Hälfte reduziert
Sicherheitstür	doppelte Barrierestufe des Materials	Barrierestufe auf Null reduziert

Angriffsart	Hindurchfeuern (Das Ziel ist hinter der Barriere) effektive Barrierestufe	Durchbrechen (Die Barriere ist das Ziel) effektive Barrierestufe
Nahkampfangriffe:	stumpfe Waffen: Barrierestufe	Klingenaffen: doppelte Barrierestufe
Feueraffen:	Standardmuni: Barrierestufe	APDS- / AF-Muni: halbe (4) Barrierestufe
	Explosivmuni: doppelte Barrierestufe (aber Barriere-Schaden wie bei halber (4) Barrierestufe)	Flechetternmuni: doppelte Barrierestufe
	Glazer-Muni: doppelte Barrierestufe	Türknacker: doppelte Barrierestufe
Sprengstoff (S. 119):	Sprengladung: doppelte Barrierestufe	Druckwelle (verbliebenes Powerniveau): halbe (4) Tür-Barrierestufe
Zauber:	physische Kampzauber: Barrierestufe (nicht möglich / ohne Effekt)	elementare Manipulation: Barrierestufe
Fahrzeuge (R3 S. 82):	Frontal Rammen (0,1 x Geschwindigkeit + Rumpfstufe + Panzerung): Barrierestufe	Seitlich streifen (0,05 x Geschwindigkeit + Rumpfstufe + Panzerung): Barrierestufe
	→ Loch groß genug um Fahrzeug durchzulassen? Geschwindigkeit - [10 x Barrierestufe]	

**Hindurchfeuern:** Das Ziel ist hinter der Barriere

→ Sichtmodifikator: Angriffsmindwurf +8 (Blindes Feuer) für undurchsichtige Barrieren

→ Schadenswiderstandsprobe: Barriere als zusätzliche Panzerung (siehe Tabelle)

→ effektive Barrierestufe > grundlegende Angriffspowerniveau

→ Barriere kann nicht durchschlagen, aber beschädigt werden

**Durchbrechen:** Die Barriere ist das Ziel

→ Vergleich des grundlegenden Angriffspowerniveaus mit der effektiven Barrierestufe

→ Senkung der Barrierestufe:

- (grundlegendes Angriffspowerniveau / 1/2 effektive Barrierestufe) ↓

→ Löcher (Durchmesser in Metern)

0,5 x (grundlegendes Angriffspowerniveau / 1/2 effektive Barrierestufe) ↓

Panzerungsart	Seite	Ziel	Ziel nimmt nur Schaden nur wenn:
Gehärtete Militärpanzerung	A. S. 80	Träger	grundlegende Angriffspowerniveau + Panzerungsstufe
Fahrzeugpanzerung	149	Insassen	außer AF-Muni: grundlegende Angriffspowerniveau + 1/2 Panzerungsstufe
Fahrzeugpanzerung	132	Fahrzeug	außer AF-Muni: grundlegende Angriffspowerniveau + Panzerungsstufe
			1/2 (durch Rumpf) grundlegende Angriffspowerniveau + Panzerungsstufe
			außer AF-Muni: grundlegende Angriffspowerniveau + 1/2 Panzerungsstufe