

## Fernkampf (S. 109ff)

<b>Erfolgsprobe des Angreifers:</b>	Fertigkeitswürfel + Kampfpoolwürfel(S. 43, max Fertigkeitsstufe) gegen Grundmindestwurf (reichweitenabhängig) + Fernkampfmodifikatoren
<b>Ausweichenprobe des Opfers:</b>	Kampfpoolwürfel gegen Grundmindestwurf (=4) + 1/3 Kugeln + 1/Meter Streuung (Schrot)
<b>Vergleich der Erfolge:</b>	Ausweichen > Angriff: Fehlschuss, ansonsten Nettoerfolge Angriff-Ausweichen, je 2 Erfolge Schadensniveau der Waffe um 1 anheben
<b>Schadenswiderstand des Opfers:</b>	Konstitution plus Kampfpool gegen Mindestwurf (Powerniveau der Waffe)-(ballistische Panzerung), je 2 Erfolge Schadensniveau der Waffe um 1 senken

**Würfelpools (S43/104):** Alle Würfelpools werden nur am Anfang einer Kampfrunde aufgefrischt (Karmapool nur alle 24h)

**Überraschung (S.108):** Reaktions (4) Probe -> Hinterhalt = -2 -> nur Maßnahmen mehr Erfolge gegen weniger Erfolge  
Wirkt sich auf die nächste Handlung aus, kein Kampfpool gegen Charaktere mit mehr Erfolgen! Überhaupt keine Handlung für denjenigen mit den wenigsten Erfolgen, auch keine freien Handlungen!

**Initiative (S.100):** Einteilung in Initiativedurchgänge mit Kampfphasen für jeden Charakter. Zweiter Initiativedurchgang mit Initiative -10, dritter mit Initiative -20 u.s.w. **Verletzungsmodifikatoren wirken sofort !**

**Bewegung (S. 108):** Bewegung pro Kampfrunde = Gehen oder Laufen (+Athletikerfolge)

Bewegung pro Kampfphase = Bewegung pro Kampfrunde / Anzahl Initiativedurchgänge

**Angesagtes Ziel (S. 114):** nicht im vollautomatischen Modus möglich  
Schadensniveau +1

bei Schuss auf Fahrzeuge o.Ä. einzelnes Teil getroffen und evtl. beschädigt (z.B. Reifen)

**Hinauszögern von Handlungen (S.103):** Nur eine Handlung pro Initiativedurchgang ! Maximale Hinauszögerung bis zur letzten Kampfphase des letzten Initiativedurchganges. Kein Hinauszögern in die nächste Kampfrunde !

**Freie Handlungen (S.105):** Aufrechterhaltene Zauber fallen lassen / Beobachtung / Cyberware aktivieren / ein Wort aussprechen / Feuermodus per Smartverbindung ändern / Fokus deaktivieren / Gegenstand fallen lassen / Gestikulieren / Handlung hinauszögern / Ladestreifen per Smartgun auswerfen / sich flach hinwerfen / Spruchverteidigung / Ziel ansagen

**Einfache Handlungen (S.106):** Einfaches Objekt benutzen (z.B. Tür öffnen) / Feuermodus ändern / Fokus aktivieren / Gegenstand aufnehmen-/ablegen / Geist befehligen / genau beobachten (z.B. Wahrnehmungsprobe) / Ladestreifen herausnehmen-/einschieben / Naturgeist herbeirufen / Position ändern (**Aufstehen verwundeter Charaktere mit Willenskraft(2)-Probe**) / Schnellziehen (**Reaktions(4/6)-Probe**) / Waffe abfeuern / Waffe bereitmachen / Wahrnehmung verlagern / Werfen / Zielen (max.  $\frac{1}{2}$  Fertigkeitsstufe, keine Poolwürfel benutzen! -1 Grundmindestwurf pro Zielen)

**Komplexe Handlungen (S.107):** Astrale Projektion / Astrale Signatur löschen / Voll-Automatische Waffe abfeuern / Beherrschung übernehmen / Elementargeist rufen / Fertigkeit einsetzen / Feuerwaffe nachladen / Geist verbannen / komplexes Objekt benutzen / Fahrzeugwaffe abfeuern / Nahkampf- und waffenloser Kampf / Naturgeist beschwören / Zauberspruch wirken / Laufen: Athletik(4)-Probe

### Feuermodi

**Einzelschussmodus (EM):** Nur ein Schuss pro Kampfphase

**Halbautomatischer Modus (HM):** ein Schuss pro einfacher Handlung, zweiter Schuss Modifikator +1

**Salvenmodus (SM):** Salve aus drei Kugeln pro einfacher Handlung, Powerniveau +3, Schadensniveau +1, Rückstoß +2 pro Salve

**Kurze Salve:** Salve aus 2 Kugeln, wenn Magazin leergeschossen, Powerniveau +2, Rückstoß +1

**Vollautomatischer Modus (AM):** Salve aus mind. 3 Geschossen, Powerniveau +1/Geschoss, Schadensniveau +1/3 Geschosse  
bei Gegnerwechsel 1 Geschoss/Meter Abstand vergeudet (ohne Smartverbindung)

**Fernkampfangriff gegen Fahrzeuge (Rigger 3 S. 80):** Ausweichen nur mit Steuer- oder Adaptionspool!

→ Alle Angreifererfolge erhöhen den Schaden → je 2 Erfolge Waffengrundschaftensniveau anheben → wenn T erreicht: → je 2 Erfolge Powerniveau +1 anheben

→ Grundschaften:  $\frac{1}{2}$  Powerniveau / Schadensniveau -1 Stufe

## Fernkampfmodifikatoren (S.110ff)

<b>Rückstoß:</b> (schwere Waffe x2)	HM +1 für zweiten Schuss SM +2 pro Salve/Phase FA +1 pro Geschoss/Phase
<b>Blindes Feuern:</b>	+8
<b>Teilweise Deckung:</b>	+4
<b>Schlechte Sicht:</b> (s. Sichtverhältnisse)	
<b>Mehrere Ziele:</b>	+2 pro Ziel
<b>Laufendes Ziel:</b>	+2
<b>Stationäres Ziel:</b>	-1
<b>Angreifer im Nahkampf:</b>	+2 je Gegner
<b>Laufender Angreifer:</b>	+4 normales Gelände +6 schwieriges Gelände
<b>Gehender Angreifer:</b>	+1 normales Gelände +2 schwieriges Gelände
<b>Verwundeter Angreifer:</b>	+Verletzung
<b>Smartverbindung (Smartgun):</b>	-2
<b>Smartverbindung (Smartbrille):</b>	-1
<b>Lasermarkierer:</b>	-1
<b>Zwei Waffen:</b>	+2 für beide Waffen
<b>Gezielter Schuss:</b>	-1 pro einfache Handlung
<b>Angesagtes Ziel:</b>	+4
<b>Bildvergrößerung:</b>	speziell
<b>Rückstoßdämpfer:</b>	senkt Rückstoßmodifikator
<b>Gyrostabilisator:</b>	senkt Rückstoßmodifikator und Bewegungsmodifikator

### Sicht

Bedingung	norm.	RV	IR
<b>Vollständige Finsternis</b>	+8	+8/+8	+4/+2
<b>Schwache Beleuchtung</b>	+6	+4/+2	+4/+2
<b>Teilbeleuchtung</b>	+2	+1/+0	+2/+1
<b>Grelles Licht</b>	+2	+2/+0	+4/+2
<b>Dunst</b>	+2	+2/+0	+0
<b>Leichter Rauch/Nebel/Regen</b>	+4	+4/+2	+0
<b>Starker Rauch/Nebel/Regen</b>	+6	+6/+4	+1/+0
<b>Thermorauch</b>	+4	+4	+8/+6