

## Sonstige Kampfregele:

### Kampf gegen Fahrzeuge und Insassen

Insassen eines Fahrzeugs werden nur von der Panzerung oder dem Rumpf (das höhere) geschützt, das Powerniveau und das Schadensniveau wird nicht wie beim Angriff gegen ein Fahrzeug gesenkt<sup>1</sup>. Jedoch gilt Fahrzeugpanzerung als verstärkte Panzerung, deshalb richten Angriffe die nicht mehr Powerniveau als die verstärkte Panzerung haben keinen Schaden an.

### Kampf gegen Geister

Geister haben in ihrer physischen Gestalt die Kraft Immunität gegen normale Waffen<sup>2</sup>, die ihnen ihre doppelte Kraft als Panzerung gegen alle Angriffe verleiht. Diese Panzerung gilt als verstärkte Panzerung (wie Barrieren), d.h. hat ein Angriff nicht mehr Powerniveau als diese Panzerung richtet dieser Angriff automatisch keinen Schaden an.

Besonders willensstarke oder verzweifelte Charakter können auch eine besondere Art des Nahkampfes durchführen<sup>3</sup>. Diese Nahkampfangriffe können nur mit so viel Kampffertigkeits-Würfel durchgeführt werden wie der Angreifer Willenskraft besitzt, Kampfpool ist nicht erlaubt. Der Schaden bestimmt sich nicht nach der Waffe (nur Reichweitenbonus zählt) sondern Charisma M-Bet. Der Geist kann gegen einen solchen Angriff nur seine Kraft zur Schadensreduzierung einsetzen, ihm steht weder seine Panzerung noch sein Kampfpool zu Verfügung.

### Anti Fahrzeugmuni (AF-Geschosse)

AF-Geschosse sind nur für schwere Waffen d.h. Sturmkanone bis einschließlich leichtes MG möglich! Sonstige panzerbrechende Munition für kleinere Waffen nennt sich APDS und gilt nicht als Anti-Fahrzeug Geschoss.

### Schrotflinten

Diese können entweder mit Schrotmunition (Regel wie Flechetmuni; SR3, Seite 116) oder mit einem Vollmantelgeschoss geladen werden. Andere Munitionsarten wie z.B. EXExplosiv und APDS sind für Schrotflinten nicht vertretbar!

### Granaten zurückwerfen

Zusatz (Arsenal, Seite 137): Versucht man eine Granate zurückzuwerfen, muß man eine Anzahl von Erfolgen bei der Schnelligkeitsprobe erreichen, die den Nettoerfolgen (nach Abzügen durch Streuungsausgleich) des Werfers entspricht. Außerdem ist es auch möglich die verzögerte Explosion in seinen Angriff mittels einer Granate einzuberechnen, so das diese in der gleichen Kampfphase (wie Minigranaten) detonieren. Jedoch werden dazu zwei Erfolge bei dem Angriffswurf abgezogen. Hat man insgesamt nur einen oder zwei Erfolge, so das nach Abzug dieser kein Nettoerfolg übrig bliebe, hat man sich verschätzt und die Granate explodiert noch in der Hand.

### Rückstoßreduzierung durch hohe Stärke

(Arsenal, Seite 133): Die ältere Regel des Kreuzfeuer Handbuches (Seite 83) wonach man schon bei einer Stärke von 5-6 eine Rückstoßdämpfung von einem Punkt bekommt, schein überzeugender<sup>4</sup>!

1-4 = keine Dämpfung des Rückstoßes

5-6 = -1 Rückstoß

7-8 = -2 Rückstoß

9-10 = -3 Rückstoß

11+ = -4 Rückstoß

### Heilung von Betäubungsschaden

Willenskraft oder Konstitutionswurf gegen Mindestwurf [2] + Verletzungsmodis (des Betäubungsschadens)<sup>5</sup>. Bei tödlichem Betäubungsschaden gibt es +4 d.h. Mindestwurf [6].

<sup>1</sup> SR3, Seite 149

<sup>2</sup> SR3, Seite 263

<sup>3</sup> SR3, Seite 188

<sup>4</sup> Wer außer PowerGamern hat Stärke 19 ???

<sup>5</sup> SR3, Seite 126f