

Nahkampf (S. 120ff)

Erfolgsprobe des Angreifers:	Fertigkeitswürfel + Kampfpoolwürfel (S. 43 / max. Fertigungsstufe) gegen Grundmindestwurf (= 4) + Nahkampfmodifikatoren (→ >8 ? → kein Fertigausweichen !)
Erfolgsprobe des Verteidigers:	Fertigkeitswürfel + Kampfpoolwürfel (S. 43 / max. Fertigungsstufe) gegen Grundmindestwurf (= 4) + Nahkampfmodifikatoren (→ >8 ? → kein Fertigausweichen !)
Erfolge vergleichen → wer mehr Erfolge hat, hat den Gegner getroffen / bei Unentschieden trifft der Angreifer → je 2 Erfolge Waffengrundschaadensniveau anheben → wenn T erreicht: → je 2 Erfolge Powerniveau +1 anheben	
Schadenswiderstandprobe des Verlierers:	Konstitution gegen Waffenpowerniveau - Stoßpanzerung → je 2 Erfolge Waffengrundschaadensniveau -1 absenken

Würfelpools (S.43/104): Alle Würfelpools werden nur am Anfang einer Kampfrunde aufgefrischt. (Karmapools alle 24 Stunden)

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 allerwenigsten Erfolgen; auch keine freien Handlungen (komplett überrascht)!

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

Abfangen (S. 108): Passieren eines Gegners in < 1 Meter Abstand ohne Angriff → freier Nahkampfangriff für Gegner
→ Vorbeilaufender gilt als in „Voller Abwehr (S. 123)“ befindlich (→ kann keinen Schaden verursachen)
→ Wenn Vorbeilaufender Schaden nimmt: Bewegungsunterbrechung = Abgefangen!

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. ½ Fertigungsstufe, 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

Volle Abwehr (S. 123):	Erfolgsprobe des Verteidigers: Fertigkeitswürfel gegen (4) + Nahkampfmodifikatoren
Erfolge vergleichen → Verteidiger > Angreifer = Angriff abgewehrt ansonsten Angreifererfolge - Verteidigererfolge = Nettoerfolge	
Ausweichprobe des Verteidigers:	Kampfpoolwürfel (S. 43 / beliebig viele) gegen 4 + Nahkampfmodifikatoren
Erfolge vergleichen → Ausweichen > Nettoerfolge = völliger Fehlschlag ansonsten Nettoerfolge - Ausweicherfolge → je 2 Erfolge Waffengrundschaadensniveau anheben → wenn T erreicht: → je 2 Erfolge Powerniveau +1 anheben	
Schadenswiderstandprobe des Verteidigers:	Konstitution gegen Waffenpowerniveau - Stoßpanzerung → je 2 Erfolge Waffengrundschaadensniveau -1 absenken

Nahkampfangriff gegen Fahrzeuge (Rigger 3 S. 80): Fahrzeuge haben keinen Gegenangriff/Abwehr als Verteidiger!
→ Alle Angreifererfolge erhöhen den Schaden → je 2 Erfolge Waffengrundschaadensniveau anheben → wenn T erreicht: → je 2 Erfolge Powerniveau +1 anheben
→ Grundschaadens: ½ Powerniveau / Schaadensniveau -1 Stufe

Niederschlag (S.123): Bei Schaden → Konstitutionsprobe gegen: Fernkampf: ½ Waffenpowerniveau abgerundet
Nahkampf: Angreiferstärke

Anzahl der benötigten Erfolge: L 2 / M 3 / S 4 ansonsten 1 Meter zurückweichen (0 Erfolge = Niederschlag)

Nahkampfmodifikatoren (S. 123)

Angreifer

Gegner liegt am Boden	-2
Angesagtes Ziel	+4
Angriff auf mehrere Ziele	+2 für jedes zusätzliche Ziel
Verletzung	Verletzungsmodifikator

Verteidiger

Gegner liegt am Boden	-2
Verletzung	Verletzungsmodifikator

Gewinner / Verlierer eines Vergleiches:

größere Reichweite	Differenz entweder	Eigener negativer Mindestwurfmodifikator
	oder	gegnerischer positiver Mindestwurfmodif.
		1 je Punkt Reichweitendifferenz
höhere Position (mind. ½ Meter)		-1
festerer Stand		-1
mehr Freunde im Nahkampf beteiligt		Eigener negativer Mindestwurfmodifikator -1 je Freund (max. -4)
weniger Freunde im Nahkampf beteiligt		Eigener positiver Mindestwurfmodifikator +1 je Freund (max. +4)

Cyber-/Natürliche Sicht →	Normal	Restlicht	RI.+ Augenglichter	Infrarot
Vollständige Finsternis	+8	+8/+8	+1/+1	+4/+2
Schwache Beleuchtung	+3	+2/+1	--/--	+2/+1
Teilbeleuchtung	+1	0	--/--	+1/+0
Grelles Licht	+1	+2/+1	+2/+1	+2/+1
Leichter Rauch/Nebel/Regen	+2	+2/+1	+2/+1	0
Starker Rauch/Nebel/Regen	+3	+3/+2	+3/+2	0

Laufmultiplikatoren (S. 108)	Gehen (Meter)	Laufen (Meter)
Zwerg	= Schnelligkeit	Schnelligkeit x 2
Mensch, Elf, Ork, Troll	= Schnelligkeit	Schnelligkeit x 3
Fahrzeuge (Rigger 3 S. 80)	= Beschleunigung	Geschwindigkeit/Handling (mind. 2 x Beschleunigung)

max. Bewegung

(Meta-)Mensch (S. 108)	Komplexe Handlung Athletik(4)-Probe	→ pro Erfolg Schnelligkeit +1 für diese Kampfrunde (S. 108)
Fahrzeuge (Rigger 3 S. 80)	Fahrzeug(4)-Probe	→ Fahrzeug kann in der Kampfrunde bis zum Geschwindigkeitswert laufen

Belastungsregeln (S. 274)

Stärke x 5 kg	Keine Abzüge
Stärke x 10 kg	Tragen: Leichter Betäubungsschaadens nach (Konstitution) Kampfrunden danach jede Kampfrunden Leichten Betäubungsschaadens
Stärke x 15 kg	Tragen: Mittlerer Betäubungsschaadens nach (Konstitution) Kampfrunden danach jede Kampfrunden mittleren Betäubungsschaadens ½ Bewegungsrate / kein Laufen möglich
Stärke x 20 kg	Tragen: Schwere Betäubungsschaadens nach (Konstitution) Kampfrunden ¼ Bewegungsrate / kein Laufen möglich Stemmen: für (Konstitution) Kampfrunden, danach jede Kampfrunden Leichten Betäubungsschaadens