

1. Man würfelt ganz normal ob man trifft. (mit Modi's für Bewegung, Licht und Deckung¹)
2. Man würfelt mit einem W20 wo man trifft

RLeg:	01 - 03
LLeg:	04 - 06
Torso:	07 - 15
RArm:	16 - 17
LArm:	18 - 19
Head:	20
3. Wurde der Malus von Deckung angewandt so trifft man ein sichtbares Körperteil. Dort wird dann ermittelt ob und wie stark dieser gepanzert ist. (sonst: Barriere + Panzerung)
4. Man versucht den Schaden zu senken (normal)
5. Man trägt den Schaden in ein Körperzonendiagramm ein und wendet die Spezialeffekte an. D.h. der Schadensmodifikator ist der bekannte Mindestwurf-Modi für Wunden (Leicht +1, Mittel +2, Schwer +3). Bei Armwunden wird der entsprechende Modi für diese Wunde angewendet wenn man etwas mit diesem machen will wie z.B. eine Waffe abfeuern oder an etwas hochklettern usw., Beinwunden senken zudem die effektive Schnelligkeit des Verwundeten um seinen Schadensmodifikator. Kopfwunden sind besonders fies erstmal geben sie erhöhte Modi's auf Wahrnehmung und Fernkampf und es wird ein zweiter Konstitutionswurf erforderlich um zu sehen ob der Verwundete das Bewusstsein verliert.

Ansonsten wird bei Gliedmassentreffern zusätzlich, auch ein Gesamtschaden bzw. Torsoschaden auf dem Schadensdiagramm eingetragen, jedoch um ein Schadensniveau gesenktes Niveau. Eine beliebige tödliche Wunde bringt die Gefahr des Verblutens² mit sich. Außerdem machen Tödliche Arm oder Bein Wunden einen Ohnmächtigkeits-Check, als hätte man einen Schweren Kopftreffer erhalten, erforderlich. Solange keine Behandlung der Wunde eingeleitet wird³ erleidet der Verletzte alle (Konstitution) x Kampfrunden ein weiteres Kästchen Schaden auf dem Gesamtschadensdiagramm / Torsoschaden.

Versucht man im Fernkampf **gezielt eine Trefferzone** zu treffen bekommt man +6 auf den Mindestwurf⁴. Auf den Torso jedoch nur +4. Smartgun II Systeme senken diesen Modi um 2. Im Nahkampf +4 auf eine Trefferzone bzw. +2 wenn man den Torso treffen will. Deckungsmodifikatoren werden bei gezielten Attacken nicht mehr angerechnet.

Ohnmächtigkeits-Check⁵:	Modifiziert wird dieser Wurf durch die Willenskraft des Opfers.	
Schaden	Mindestwurf	1-3 = +0
Leicht	4	4-6 = -1
Mittel	6	7-9 = -2
Schwer	8	10+ = -3

Panzerung schützt natürlich nicht automatisch den ganzen Körper.

Westen:	Torso
Jacken:	Torso und Arms
Mantel, Teilrüstung:	alles außer Head
Körperpanzerung L. I:	Torso, bei II: +Legs, bei III: + Legs und Arms, aber immer mit 4/1
Helme:	nur Kopf (aber Panzerungsstufe gleich der zugehörigen Gesamtpanzerung)

Panzerung kann übereinander getragen werden. Max. 2 Teile; voller Wert des besseren + halben (abgerundet) des schlechteren Teils. Beim Kampf bzw. bei der Widerstandsprobe des Verteidigers senkt die getragene Panzerung das Powerniveau der Waffe. ABER jedes Ergebnis unter 2 wird wie 2 behandelt⁶. Außer bei verstärkter Panzerung d.h. Barrieren und Fahrzeugpanzerung o.ä. diese schützt evtl. (wenn die Barriestufe min. gleich hoch ist wie das unmodifizierte Powerniveau) vollständig.

¹ vgl. Kreuzfeuer, Seite 78; 75%-51% sichtbares Ziel +2 Modi, 50%-26 +4, 1%-25% +6, 0% +8 in Trefferzonen heißt das bei 3 sichtbaren Trefferzonen +2, 2 sichtb. TZ + 4 und bei nur einer sichtbaren TZ + 6

² Siehe SR3, Seite 125ff Überschreiten des Zustandsmonitors bzw. Seite 129 Tödliche Wunden und Erste Hilfe

³ Wenn man nicht Ohnmächtig geworden ist kann man das auch selbst machen, man muß jedoch Biotech können oder mindestens ein Medkit mit Biotech-Fertigkeit haben!

⁴ vgl. SR3, Seite 114

⁵ vgl. SR2, Seite 113; mit Konstitution würfeln!

⁶ SR3, Seite 113

Salven Modus (SM)

Salven treffen nur eine Körperzone, d. h. Trefferzone wie oben erklärt auswürfeln, aber es kommen auch die normalen Power- und Schadensniveau Erhöhungen durch SM dazu⁷.

Granaten und elementare Manipulationszauber (nur Flächenzauber)

Diese treffen den ganzen Körper. D.h. keine Anwendung der Trefferzonen Regel.

Vollautomatischer Modus (AM)

Feuerwaffen die im AM schießen gelten als große Ausnahme. Hier wird die Trefferzone ermittelt und danach noch eine zweite Trefferzone ermittelt⁸. Die Schüsse werden auf die beiden Trefferzonen gleichmäßig verteilt⁹. Diese Schüsse erhöhen ganz normal Power- und Schadensniveau und zwar jeweils nach ihrer Anzahl¹⁰. Das Ziel muß jetzt jedoch für jede Trefferzone getrennt eine Schadenswiderstandsprobe¹¹ machen, als Besonderheit werden alle Erfolge der Ausweichprobe des Ziels bei beiden Schadenswiderstandsproben voll angerechnet.

Kampfzauber:

Kampfzauber treffen immer den ganzen Körper d.h. hier keine Anwendung der Trefferzonen-Regel. Teilweise Deckung bzw. Sichtverhältnisse werden als Modi's normal angewandt¹². Bei Kampfzaubern gibt Körperpanzerung o.ä. keinen Schutz¹³.

Elementare Manipulationszauber treffen einzelne Körperzonen außer bei Flächenzauber¹⁴; Es wird auf die Trefferzone gewürfelt und die Regeln angewandt. Stoßpanzerung schützt vor Schaden jedoch nur mit der halben Stufe¹⁵.

Heilung von Trefferzonen:

Erste-Hilfe Proben und Heilungszauber werden einmal ausgeführt, und dann bei jeder Trefferzone genauso, noch einmal gutgeschrieben. D.h. das man auf alle TZ so viele Schenkästchen zurück bekommt wie der Torso/Gesamtschaden gesenkt wurde. Man kann stattdessen sich auch die Trefferzone mit dem meisten Schaden beim Heilen aussuchen, dann gilt aber auch der entsprechende Mindestwurf für die erste Hilfe Probe für dieses Schadensniveau bzw. dieses Entzugsniveau beim einem Heilungszauber!

Kritischer Treffer (optional):

Wird bei einem Torsotreffer die 12 gewürfelt kommt es zu einem kritischem Treffer. Man hat z.B. genau den Solarplexus oder einen schwach gepanzerten Bereich getroffen. Regeltechnisch mimt man bei einem solchen Treffer nur den halben (abgerundeten) Rüstungsschutz bei der Schadenswiderstandsprobe des Getroffenen.

⁷ SR3, Seite 114f

⁸ sind beide ausgewürfelten Trefferzonen identisch hat das Ziel Glück gehabt und die Hälfte der Schüsse geht daneben.

⁹ Wie bei zwei Salven, jedoch nur eine Erfolgsprobe des Angreifers. Bei z.B. 9 Schüssen im AM gehen die ersten 5 auf die erste Trefferzone und erhöhen dabei auch Power- und Schadensniveau für 5

¹⁰ SR3, Seite 115

¹¹ SR3, Seite 113

¹² SR3, Seite 183 Mindestwurf Modifikatoren

¹³ Grimore Seite 34; Kampfzauber treffen die Aura und diese scheint über jede Rüstung hinaus.

¹⁴ Flächenzauber treffen den ganzen Körper, keine Anwendung der Trefferzonen Regel

¹⁵ Abgerundet; SR3 Seite 194