

REGELWERK v0.85

Ablauf

- 1) Alle würfeln ihre Initiative aus (SC und NSC)
- 2) Charakter mit höchster Initiative beginnt (bei Gleichstand: Charakter mit höherer Grundgeschw.)
- 3) Charakter führt ein Manöver aus (+ freie Handlung)
- 4) Initiative des handelnden Charakters um 10 reduzieren
- 5) Charakter mit nächst höchster Initiative führt ein Manöver aus (+ freie Handlung)
- 6) Usw.
- 7) Haben alle Initiative = 0 erreicht beginnt wieder der mit der zuvor höchsten Initiative (Punkt 2)
[Optionale Regel: erneut Initiative auswürfeln (Punkt 1)]

INITIATIVE

$$((GE + IN) / 2) + 1W6 + Mod$$

Mögliche Modifikatoren: Cyberware, Drogen, Verletzungen, Überraschung, allgemeine Verfassung, ...

SCHADEN

Restliche Trefferpunkte am Torso	Auswirkung
3,2,1	BW/2, wanken
0-	1 KO-Wurf/Runde ⇒ Bewußtlos
-KO	1 KO-Wurf ⇒ Tot
-5 * KO	TOT
-10 * KO	ANNIHILIERT

Restliche Trefferpunkte an Arm, Bein, Hand, Fuß	Auswirkung
0-	-2 bei Aktivitäten mit Gliedmaße; Bein, Fuß: BW/2
-KO	Verkrüppelt, unbenutzbar
-2 * KO	Abgetrennt, völlig zerstört

Restliche Trefferpunkte am Kopf	Auswirkung
2,1	-1 GE, -1 IQ
0-	1 KO-Wurf/Runde ⇒ Bewußtlos
-KO	1 KO-Wurf ⇒ Tot
-5 * KO	TOT

Schock: pro Verwundung — -TP auf alles mit GE und IQ für die nächste Runde

Bewußtlosigkeit: Kopftreffer mit que. → KO-Wurf ⇒ Bewußtlos (auch bei 0 TP)

Hirntreffer mit KO/2 Schaden ⇒ Bewusstlos

Blutverlust: jeder Körperteil mit negativem Trefferpunkte-Wert verliert pro Minute einen weiteren Trefferpunkt, solange bis die Wunde verbunden wird.

Durchschüsse

Max Schaden pro Treffer...		... für Strahlenwaffen, Feuerball, Blitzschlag, ...
... an Händen und Füßen	KO/3	KO/3
... an Armen und Beinen	KO/2	KO/2
... am Torso	KO	2 * KO
... am Kopf und Organen	3 * KO	6 * KO
... am Gehirn	no limit	no limit

ALLGEMEINE MANÖVER

- *Bewegen*: BW in Meter (+Freie Handlung/+aktive Verteidigung)
- *Positionsänderung*: liegen ↔ hocken / stehen → liegen / stehen ↔ hocken(+2m od BW/2 bewegen) (+FH/+akt.Vert.)
- *Bereitmachen*: Waffe ziehen / Axt oder ähnl. Bereitmachen (+FH/+akt.Vert./+1m bewegen)
- *Nachladen*: siehe Buch Seite 129 (Magazin: 3 Runden ohne Schnellziehen/-laden)
- *Zielen*: (+FH/+akt.Vert.)¹
 - Vor dem Zielen max 2m oder BW/2 bewegen
 - Schießen ohne Zielen: FW<SS der Waffe ⇒ -4 vom FW
 - Schießen mit Zielen: max. 3 weitere Runden Zielen ⇒ +1^{auf FW}/_{Runde} durchs Zielen erhält man den ZG Wert der Waffe in max. Höhe des eigenen FW als Bonus zum FW (z.B.: FW=8, ZG=15 ⇒ neuer FW=16 (8+8))
 - Waffe abgestützt +1 Bonus
- *Angriff*: (+FH/+abblocken/+ausweichen/+mit einsatzbereiter Waffe parieren/+1m bewegen)
- *Massiver Angriff (Nahkampf)*: (keine akt.Vert./+2m od BW/2 bewegen/nach Angriff nicht bewegen)
 - 2 Angriffe mit 2 bereiten Waffen
 - 2 Angriffe mit einer Waffe die nicht bereitgemacht werden muß
 - Finte und Angriff
 - Angriff mit +4 auf FW
 - Angriff mit +2 auf Schaden
- *Finte (Nahkampf)*: Wettstreit der Fertigkeiten: Angreifer: Waffe gegen Verteidiger: Schild, Waffe, GE. Bei Erfolg Differenz im nächsten Zug beim Angriff als Bonus (Details: Buch Seite 140)
- *Warten*: (+1m bewegen vorher oder während der Unterbrechung)
- *Feuerbereitschaft*:
 - Beobachtetes Gebiet und Mod: 1m/-2, 2m/-2, 3-4m/-5, 5-6m/-6, 7-10m/-7, 8+m/-8
 - Zielgebiet gerade Linie: -5
 - MUSS erstes Ziel angreifen! Ausnahme: vorher angekündigt, dies nicht zu tun: Sehen-Wurf (SL) ob Ziel erkannt. FW -2
 - Zielgebiet nur 1m: Kann zielen
- *Massive Verteidigung*: (+1 bewegen)
 - 2 mal akt.Vert auf 2 versch. Arten
 - max 2 mal Abblocken und 2 Parierversuche/KR
 - nur einmal Ausweichen pro Angriff
- *Konzentrieren*: (+1m bewegen) akt.Vert. stört die Konzentration / bei Verletzungen → einen Erfolgreichen Will-Wurf um die Konzentration nicht zu Verlieren
- *Zeitaufwendige Handlungen*: nach ermessens des Spielleiters

¹ Akt. Verteidigung und Verletzungen (Willenswurf!) brechen das Zielen ab.

ANGRIFF

- 1) **Angriffswurf:** 3W6 gegen den FW (darunter Würfeln)

Erfolg
↓
2)

Mißerfolg
↓
der Nächste bitte...

- 2) **Verteidigungswurf:** 3W6 gegen Verteidigungsart + PV

Erfolg
↓
Pariert, Ausgewichen...

Mißerfolg
↓
3)

- 3) **Schadenswurf:** man berechnet die TP (Würfeln)

STOSS
Quetsch
Stich: min 1SP
SP=SP*2

TP-SR=SP

SCHWUNG
Quetsch
Schnitt: SP=SP*1,5
Stich: SP=SP*2 (kann steckenbleiben)

SCHNITTSCHADEN:

wenn Rüstung durchdrungen:

Schaden - SR = X
↓
(Schadensresistenz)
Gesamtschaden = X + X/2
↙
(abgerundet)

z.B.: Schwertschaden: 8
SR: 3

8-3=5
Schaden=5+5/2=5+2=7

STICHSCHADEN:

wenn Rüstung durchdrungen:

Schaden - SR = X
Gesamtschaden = X * 2

z.B.: Speerschaden: 6
SR: 1

6-1=5
Schaden=5*2=10

QUETSCHSCHADEN:

wenn Rüstung durchdrungen:

Schaden - SR = X
Gesamtschaden = X

z.B.: Keulenschaden: 6
SR: 1

6-1=5
Schaden=5

Handgemenge/Unbewaffneter Nahkampf

Zulässige Waffen im Handgemenge:

Pistolen (zielen nicht möglich), Schlagringe (können nicht entrissen, fallengelassen werden), Messer, Dolche, Totschläger, sowie andere kleine handliche Gegenstände

Alle Angriffe mit Waffen: -2

EINZIGE ZULÄSSIGE VERTEIDIGUNGSART: AUSWEICHEN

Ausnahme: Fertigkeit Raufen, Judo, Karate oder Boxen: mit bloßer Hand parieren

Manöver: Bewegen und Angreifen:

- *Zugreifen:*
 - Angreifer muß mindestens eine Hand frei Haben
 - Wettstreit: Angreifer: GE+3, Verteidiger: GE
 - +6 für Angreifer wenn Verteidiger liegt, kniet, o.ä.
 - Wirkung: Verteidiger kann Bereich nicht verlassen
- *Waffe des Gegners greifen:*
 - Angreifer muß eine Hand frei haben
 - Funktioniert nicht bei Dolchen, ...
 - Wettstreit: GE
 - Kann bei Erfolg im nächsten Zug versuchen dem Gegner die Waffe zu entwenden: Wettstreit: ST
- *Waffenarm des Gegners greifen:*
 - Angreifer muß eine Hand frei haben
 - Wettstreit: GE
 - Kann bei Erfolg versuchen Gegner zu zwingen Waffe fallen zu lassen: Wettstreit: ST
- *Angriff mit einer Waffe:*
 - Trefferwurf -2
- *Angriff mit bloßen Händen:*
 - Normale Schläge (Stoß-2 Quetschschaden)
 - Bisse (1W6-4 Quetschschaden beim Mensch)
 - Schläge unter Anwendung von Karate, Raufen (S 78/79)
 - Tritte: Trefferwurf -2 (Stoß Quetschschaden, schwere Stiefel: Stoß+1)
- *Gegner zu Boden zwingen*
 - Nur möglich wenn Gegner steht und Angreifer ihn im Griff hat
 - Wettstreit: Angreifer: ST, GE oder Judo, Verteidiger: ST (liegt er bereits am Boden: ST-5)
 - Gegner läßt Angreifer los
 - Verliert der Angreifer landet er selbst am Boden
 - Unentschieden: Versuch ohne Auswirkung
- *Würgen*
 - Muß Hals des Gegners bereits mit beiden Händen im Griff haben
 - Wettstreit: Angreifer: ST, Verteidiger: KO
 - Verteidiger kann KO-Runden die Luft anhalten
 - Verteidiger kann nach Willenswurf ohne sich zu wehren Kox4-Runden die Luft anhalten
 - Verteidiger kann bewußtlosigkeit vortäuschen: Wettstreit Schauspielern gegen IQ
 - Hat Verteidiger keine Luft mehr: 1 Schadenspunkt pro Runde (Würde er den Verteidiger nur Ersticken wäre es 1 Erschöpfungspunkt pro Runde)
 - Wenn Angreifer weiter Luftzufuhr unterbindet: Tot innerhalb von 4 Minuten
 - Verteidiger kann jede Runde Wettstreit der Fertigkeit ST machen um frei zu kommen
- *Freikämpfen*
 - Wettstreit: ST
 - Wenn Gegner den Char am Boden hält und dazu nur eine Hand verwendet, oder ihn mit beiden Händen hält, sich aber selbst nicht am Boden befindet: Gegner:ST+5
 - Wenn der Gegner beide Hände benutzt um ihn am Boden zu halten: ST+10
Versuch der Befreiung nur alle 10 Sekunden (=Runden) möglich

Manöver: Bewegen und Bereitmachen:

- *Waffe ziehen*
 - Nur zulässige Waffen können gezogen werden (siehe oben)
 - GE-Wurf (auch wenn Schnellziehen verwendet wird)
 - Erfolg: Waffe gezogen
 - Kritischer Fehler (17, 18): Waffe fallen gelassen

Manöver: Bewegen:

- *Umrennen*
 - Wettstreit: GE
 - Wenn Gegner von der Seite angegriffen wird oder nicht aufrecht steht: GE-2
 - Wenn Gegner von hinten angegriffen wird gewinnt der Angreifer automatisch
 - → Angreifer gewinnt: Gegner umrennen gelungen
 - → Verteidiger gewinnt: ausgewichen
 - Wettstreit: ST
 - +2 wenn Angreifer jetzt mehr als 2m gelaufen oder im letzten Zug gerannt ist
 - -2 wenn der Verteidiger sich mehr als 1m auf den Angreifer zu bewegt hat oder im letzten Zug gerannt ist
 - +2 wenn der Angreifer einen mittleren oder großen Schild einsetzt
 - -2 wenn der Verteidiger über einen großen Schild verfügt
 - +2 wenn der Angreifer versucht, seinen Gegner von hinten umzurennen
 - → Verlierer des Wettstreits stürzt
 - Wenn Angreifer mit mehr als 5 Punkte gewonnen hat wird der Gegner einfach überrannt und der Angreifer kann seine Bewegung fortsetzen
- *Hechtsprung*
 - Angreifer: BW+1
 - Gegner darf ausweichen (außer Angriff von hinten) → wenn erfolgreich: ausgewichen, Angreifer stürzt
 - Wenn ausweichen fehlgeschlagen: Wettstreit ST wie bei Umrennen
Angreifer erhält Bonus von +2, stürzt aber automatisch
Verteidiger erhält Abzug von -2 wenn erfolglos versucht hat auszuweichen
 - Gewinnt der Angreifer mit mehr als 4 Punkten hat der den Gegner automatisch im Griff
- *Niedertrampeln*
 - Effektiv nur von sehr großen Kreaturen
 - Wettstreit GE
 - Siehe Buch Seite 185
- *Entkommen*
 - Darf nicht vom Gegner im Griff gehalten werden
 - Buch Seite 150

Bewaffneter Nahkampf

Siehe „Angriff“ und „Allgemeine Manöver“

Überwältigen des Gegners

- *Den Gegner entwaffnen*
 - Angriff auf die Waffe des Gegners
 - Pistolen, Messer oder ähnliche kleine Waffen: -5
 - Stangenwaffen, Speere, Gewehre oder Zweihandschwerter: -3
 - Alle anderen: -4
 - *Durchschlagen von Waffenschäften*
 - Muß Schnittschaden verursachen
 - SR und TP der Waffen: siehe Buch Seite 164
 - *Zerbrechen von Klingenwaffen*
 - Muß Schnitt. Oder Quetschschaden verursachen
 - Mit einem einzigen Schlag 4 Punkte Schaden um einen Dolch, Degen oder Rapier zu zerbrechen
 - Messer, Kurzschwerter, oder Säbel: 6 Schadenspunkte
 - Breitschwert: 8 Schadenspunkte
 - Zweihandschwert: 10 Schadenspunkte
- *Gemäßigt Zuschlagen*
 - Spieler kann jederzeit im VORAUS sagen, daß er gemäßigt zuschlägt. (zB statt 1W6+1 nur mit 1W6)
 - Schaden wird dennoch ausgewürfelt
- *Mit der Stumpfen Seite der Waffe zuschlagen*
 - Normaler Waffengrundscha-den, aber Modifikation durch Schnitt- oder Stichwunden entfällt
- *Den Gegner am Boden festhalten*
 - Siehe Handgemenge
- *Würgen*
 - Siehe Handgemenge

FERNKAMPF

SALVEN

Salven werden in Gruppen zu je max. 4 Schüssen aufgeteilt.

Es wird 1 *Trefferwurf pro Gruppe* durchgeführt (Modifikatoren für Rückstoß beachten!).

Tabelle: Anzahl der Treffer pro Gruppe in Abhängigkeit der Differenz zum Erfolgswert.

Schüsse pro Gruppe	Differenz zum Erfolgswert						
	-1	0	1	2	3	4	5+
1	0	1	1	1	1	1	1
2	0	1	1	1	1	1	2
3	1	1	1	1	2	2	3
4	1	2	2	3	3	3	4

Kritische Erfolge: gelten für jeden Schuß der Gruppe, aber nur *einer* verursacht Spezialschaden lt. Tab.

Kritische Fehler: deto.

SCHADEN von Salven

Der Schaden wird für jedes einzelne Geschöß welches das Ziel getroffen hat bestimmt.

RÜCKSTOSS von Salven

Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	usw.
-RS	-2 RS	-3 RS	-4 RS,...

!Auch über mehrere Runden hinweg!

Wenn Waffen-FW < 12: $RS = |RS * 2|$

Wenn Stärke < ST der Waffe: $RS = |RS * 2|$

Wenn Schaft entfernt oder verkürzt: $RS = |RS + 1|$

Wenn einhändiges Autofeuer ohne Stütze: $RS = |RS * 2|$

ZIELEN von Salven

(Wasserschlaucheffekt) nach der 1. 4-Schuß-Gruppe wird der ZG angerechnet. Für jede weitere Gruppe +1 (max. +3 erreichbar).

SCHROTFLINTEN

Schrot: ●) angegebene Reichweite (max und ½ S)

●) Bonus +1 auf FW

●) angegebener Schaden

Vollmetall:

●) angegebene Reichweite mal 3

●) Doppelter Grundschaden ohne zusätzliche Schadensmodifikatoren

●) Malus -2 auf FW

GASE

Siehe Buch Seite 172

GRANATEN

- 1) **Reichweite:** Berechnung auf Seite 122 (Granate: 0,25 kg → ST x 3,5 [m])

ST	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
[m]	28	31,5	35	38,5	42	45,5	49	52,5	56	59,5	63	66,5	70	73,5	77	80,5

FW-Werfen oder GE-3 (oder GE wenn nur in ungefähre Richtung geworfen)

Erfolg



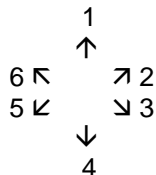
3)

Mißerfolg



2)

- 2) **Abweichung:** Differenz zwischen FW und Wurf in Meter



- 3) **Schaden durch Erschütterung:**

Erster Wert von „Radius“ gültig

Kann an Wänden oder ähnlichen Objekten reflektiert werden (Shadowrun Regelung)

zB: Granate (7W6, -1W6 / 1m) 3m vor der Mauer. NSC 2m vor der Mauer

1m von Granate zu NSC: 7W6 – 1W6 = **6W6**

2m zur Mauer, nochmal 2m zurück zum NSC ergibt 4m: 6W6 – 4W6 = **2W6**

Gesamtschaden für den NSC: 6W6 + 2W6 = **8W6**

Es handelt sich dabei um BETRÄUBUNGSSCHADEN! Überzähliger Betäubungsschaden wird als körperlicher Schaden gerechnet.

Es gilt Stoßpanzerung

- 4) **Treffer durch Granatsplitter:**

Zweiter Wert von „Radius“ gültig

Trefferwahrscheinlichkeit durch Splitter der Granate sinkt um 1% pro Meter

Gilt pro möglicher Trefferzone

zB: Granate (65%) in 10m Entfernung: 65% - 10% = **55%**

Schaden durch Granatsplitter: 1W8 pro Treffer x 1,5

Es gilt ballistische Panzerung oder 2 x Stoß, Durchdringender Schaden x 1,5 !

[Optionale Regel: Ist die Durchschlagskraft (DK) der Granatsplitter höher als die Schutzklasse (SK) der Panzerung, so wird diese Durchschlagen. Der Schaden wird ausgewürfelt und um die SK reduziert.

ZB: Granate (DK 3), Rüstung (SK 1) → Schaden 1W8-1 x 1,5]

- 5) **Verteidigung / Treffen der durch die Explosion entstandenen Splitter:**

Zweiter Wert von „Radius“ gültig

keine akt. Vert.! es wird auf PV gewürfelt

pro Meter Entfernung zur Detonation +1 auf PV

Explosion am Boden:

Ziel hockt, kniet, sitzt +1 PV

Ziel liegt flach am Boden +2 PV

!!PV_{max}=15!!

Schaden durch Explosionssplitter:

1W-4 bis 1W durch Schutt (je nach Untergrund)

Durchschlagskraft

Waffen besitzen einen bestimmten Wert in ihrer Durchschlagskraft (DK), welcher zB durch bestimmte Munitionstypen modifiziert werden kann. (Panzerbrechende Munition hebt die Durchschlagskraft verursacht aber niedrigeren Schaden, Schrotmunition senkt die Durchschlagskraft verursacht aber größere Wunden)

Verläuft ein Angriff erfolgreich, so wird nun die DK mit der Schutzklasse (SK) der Rüstung verglichen.

DK <= SK: Die Rüstung kann dem Angriff mit Hoher Wirkung stand halten.

Es wird der Schaden normal ausgewürfelt und der Ballistik-Wert der Rüstung vom Wurf abgezogen.

Der verbleibende Wert wird nun nach den Munitionseigenschaften verändert (aufgerundet).

Der daraus resultierende Wert entspricht dem Schaden

zB: Waffe: DK 3, 3W6, Rüstung SK 3, Bal 12

Schaden: (3W6 – 12) → Chance auf Schaden (Hier max 3 Schadenspunkte möglich)

zB: Waffe: DK 2, 3W6 (Schrot), Rüstung SK 4, Bal 16, Stoß 9

Schaden: (3W6 – 18 [=9x2]) x 1,5 → Hier keine Chance auf Schaden

Anm: bei Schrot/Flechete-Munition gilt das bessere: Bal oder doppelte Stoßpanzerung

zB: Waffe: DK 4, 3W6 (APDS), Rüstung SK 5, Bal 24

Schaden: (3W6 – 12 [=24x0,5]) x 0,5 → Hier max 3 Schadenspunkte möglich

Anm: bei APDS wirkt nur die halbe Stoßpanzerung, dafür auch nur halber Schaden

DK > SK: Die Rüstung kann dem Angriff nicht stand halten. Der Angriff schlägt einfach durch die Rüstung

Es wird der Schaden normal ausgewürfelt und die SK vom Wert abgezogen.

Der verbleibende Wert wird nun nach den Munitionseigenschaften verändert (abgerundet).

Der daraus resultierende Wert entspricht dem Schaden

zB: Waffe DK 3, 3W6, Rüstung SK 2, Bal 6

Schaden: (3W6 – 2) → Hier 1 bis 16 Schadenspunkte möglich

zB: Waffe DK 2, 3W6 (Schrot), Rüstung SK 1, Bal 4, Stoß 2

Schaden: (3W6 – 1) x 1,5 → Hier 3 bis 25 Schadenspunkte möglich

zB: Waffe DK 4, 3W6 (APDS), Rüstung SK 3, Bal 12

Schaden: (3W6 – 3) x 0,5 → Hier 0 bis 7 Schadenspunkte möglich

DK	Durchschlagskraft	
1	Schlecht	Wird durch Knochen abgelenkt
2	Mäßig	Wird durch Knochen abgelenkt
3	Genügend	Kann in Knochen steckenbleiben
4	Gut	Kann Knochen durchbrechen
5	Sehr gut	Knochen & Holz zertrümmern; geht durch ein Kohlestück
6	Ausgezeichnet	Knochen. & Holz zertrümmern; geht durch ¼-Inch Schutzstahlplatte
7	Hervorragend	Geht durch Ziegelstein oder dünnes Metall

DK	Allgemeine Schadens-Rate	Gewebeschaden
1	Kaum ausreichend, Hold-Out-Pistolen	1W6
2	Mäßig, Hold-Out-Pistolen	1W8
2	Gut, Leichte Pistolen, Automatik Pistolen	2W6
3-4	Sehr gut, Schwere Pistolen, Maschinen Pistolen	3W6
4-5	Ausgezeichnet, Schrotflinten	4W6
5-6	Hervorragend, Sportgewehre, Sturmgewehre	5W6
6	Übermäßig, Sniper-Gewehre	6W6
5	Leichtes Maschinengewehr	4W10
6	Mittleres Maschinengewehr	5W10
7*	Schweres Maschinengewehr	6W10
8*	Überschweres Maschinengewehr	7W10
* kann einen PKW-Motorblock durchschlagen		

Beschuß von Barrieren, Gegenständen und Fahrzeugen

Eine Barriere (Wand, Gegenstand, Fahrzeug,...) besitzt folgende Eigenschaften:

Barrierenstufe (BS): Sie definiert die Härte und Widerstandsfähigkeit des Materials. Je besser ein Material einem Angriff stand halten kann (also je besser das Material der Panzerung ist), desto höher ist dieser Wert. Es ist das Äquivalent zur Schutzklasse (SK) einer Körperpanzerung. Nur wenn die DK eines Angriffs mindestens gleich hoch ist wie die BS kann das Material beschädigt werden.

Durchbruchswert (DBW): Dieser Wert gibt an wie stark ein Angriff sein muß, also wie viel Schaden er anrichten muß, um den Gegenstand zu durchbrechen. Er hängt von der Art des Materials und seiner Dicke ab. Eine dünne Holzplatte hat einen geringeren DBW als eine dicke Holzplatte. Aber selbst eine dicke Holzplatte hat einen geringeren DBW als eine dünne Panzerstahlplatte. Kann das Projektil dem Material überhaupt Schaden zufügen (siehe BS) und ist der Schaden dieses Angriffs höher als dieser Wert, so durchbricht das Projektil die Barriere und kann dahinter liegende Objekte treffen.

Substanzwert (SW): Ein Gegenstand besitzt eine gesamte Masse, aus der er besteht. Dieser Wert ist ein Maß dafür wie groß ein Gegenstand ist, wie er aufgebaut ist und wie viele Beschädigungen er generell aushalten kann. Es ist das Äquivalent zu den Trefferpunkten eines Lebewesens. Sinkt dieser Wert auf Null, so gilt das Objekt als so weit zerstört, dass es seiner Funktion nicht mehr gerecht wird. Eine Tür, deren SW durch Beschuß auf Null gesunken ist verschwindet also nicht einfach, sondern sie kann ihrer Aufgabe nicht mehr gerecht werden jemanden vom Eindringen abzuhalten. Sie fällt also aus ihren Angeln oder ist so stark beschädigt (durchlöchert und zersplittert), dass man sie ohne Probleme eintreten oder herausreißen kann. Wird dieser Wert kleiner als der ursprüngliche DBW des Objekts, so wird der DBW ebenfalls auf diesen Wert herabgesetzt. Wird also eine beschädigte Tür mit DBW 10 und restlichen SW 12 noch mal um 3 Punkte beschädigt, so sinkt nun sowohl der SW als auch der DBW auf 9.

Der Angriff auf ein Objekt

DK < BS: Das Geschöß verfügt über zu wenig Energie um das Material beschädigen zu können. Es prallt einfach am Objekt ab oder wird daran platt gedrückt.

DK = BS: Das Geschöß verfügt über genügend Energie um das Material beschädigen zu können.

Der ausgewürfelte Schaden, den das Geschöß anrichten würde wird *halbiert* und mit dem DBW verglichen:

- Ist der halbierte Schaden größer als der DBW des Objekts, so kann das Geschöß das Objekt durchbrechen und dahinter liegende Objekte treffen. Es entsteht dabei ein Loch, dessen Größe im Ermessen des Spielleiters liegt. Der halbierte Schaden wird dabei um den DBW reduziert und ergibt somit den Schaden, den das Geschöß auf dahinter liegende Objekte ausübt. Das durchschlagene Objekt nimmt dabei Schaden in der Höhe des DBW, das heißt, dass sich der SW um den DBW verringert.

Das Objekt wird beschädigt: $SW = SW - DBW$

Dahinter liegende Objekte werden getroffen mit: $(\text{Schaden} / 2) - DBW$

- Ist der halbierte Schaden kleiner als der DBW des Objekts, so kann das Geschöß das Objekt zwar nicht durchschlagen, aber beschädigen. Das Geschöß bleibt also in dem Objekt stecken und schlägt damit, je nach Beschaffenheit des Materials eine Delle oder lässt Material heraussplittern. Das Objekt wird dabei in der Höhe des halbierten Schadens beschädigt:
Das Objekt wird beschädigt: $SW = SW - (\text{Schaden} / 2)$

DK > BS: Das Geschöß verfügt über so viel Energie, dass es das Material schwer beschädigen kann.

Der ausgewürfelte Schaden, den das Geschöß anrichten würde wird mit dem DBW verglichen:

- Ist der Schaden größer als der DBW des Objekts, so kann das Geschöß das Objekt durchbrechen und dahinter liegende Objekte treffen. Es entsteht dabei ein Loch, dessen Größe im Ermessen des Spielleiters liegt. Der Schaden wird dabei um den DBW reduziert und ergibt somit den Schaden, den das Geschöß auf dahinter liegende Objekte ausübt. Das durchschlagene Objekt nimmt dabei Schaden in der Höhe des DBW, das heißt, dass sich der SW um den DBW verringert.

Das Objekt wird beschädigt: $SW = SW - DBW$

Dahinter liegende Objekte werden getroffen mit: $\text{Schaden} - DBW$

- Ist der Schaden kleiner als der DBW des Objekts, so kann das Geschöß das Objekt zwar nicht durchschlagen, aber beschädigen. Das Geschöß bleibt also in dem Objekt stecken und schlägt damit, je nach Beschaffenheit des Materials eine Delle oder lässt Material heraussplittern. Das Objekt wird dabei in der Höhe des Schadens beschädigt:

Das Objekt wird beschädigt: $SW = SW - \text{Schaden}$

Material, Dicke	BS	DBW	Beispiel (Dicke / BS / DBW / SW)
Holz, 10 mm	1	10	Tür, Tisch (10mm / 1 / 10 / 55) Holzwand (30mm / 1 / 30 / 200)
Macroplast, 5 mm	2	15	Tür, Tisch (10mm / 2 / 30 / 150) Wandverkleidung (5mm / 2 / 15 / 50) Cyberdeck (2mm / 2 / 6 / 15) Typischer PKW (5mm / 2 / 15 / 300)
Gummi, 5 mm	2	10	Reifen (5mm / 2 / 10 / 15) gepanzerte Reifen (10mm / 2 / 20 / 40) Schwer gepanzerte Reifen (15mm / 2 / 30 / 100) Aufgeschäumte Reifen (+0mm / +0 / +10 / +60)
Sicherheitsglas, 4mm	2	15	Fenster aus Sicherheitsglas (4mm / 2 / 15 / 35)
Gipswand, 25 mm	3	16	Gipstrennwand H:2,5m B:1m (25mm / 3 / 16 / 120)
Ziegelstein, 10 cm	4	30	Ziegelmauer H:2,5m B:1m (10cm / 4 / 30 / 200)
Beton, 10cm	5	45	Betonmauer H:2,5m B:1m (10cm / 5 / 45 / 300) Tragende Betonmauer H:2,5m B:1m (20cm / 5 / 90 / 650) Stahlbetonmauer H:2,5m B:1m (15cm / 5 / 67 / 1000)
Panzerglas, 5mm	6	35	Fenster aus Panzerglas (10mm / 6 / 70 / 80)
Stahl, 2 mm	6	40	Metalltür (1mm / 6 / 20 / 200) Sicherheitstür (2mm / 6 / 40 / 300) Leicht gepanzertes Fahrzeug (Zivil, Security) (1mm / 6 / 20 / 400) Gepanzertes Fahrzeug (Zivil, Security) (2mm / 6 / 40 / 480) Schwer gepanzertes Fahrzeug (Zivil, Security) (4mm / 6 / 80 / 600)
Panzerstahl, 2 mm	7	45	Panzertür (6mm / 7 / 135 / 300) Leicht gepanzertes Einsatzfahrzeug (3mm / 7 / 67 / 550) Gepanzertes Einsatzfahrzeug (4mm / 7 / 90 / 650) Schwer gepanzertes Einsatzfahrzeug (10mm / 7 / 225 / 1300) Kampfpanzer (12mm / 7 / 270 / 1800)
Hightech Panzerung, 2 mm	8	60	Militärische Panzerboote (15mm / 8 / 450 / 2000) Hightech Panzer (10mm / 8 / 300 / 2500)
Experimentelle Panzerung, 2 mm	9-?	80	Militärische Geheimprojekte (? / ? / ? / ?)

Die BS und DBW Werte gelten für ein bestimmtes Material in der angegebenen Dicke. Es können Löcher in ein Objekt geschossen werden, indem immer wieder auf die gleiche Stelle gezielt wird. Für einen einzelnen Punkt an einem Objekt gilt SW = DBW. Somit kann zum Beispiel mit einer leichten Pistole ein Loch in eine dicke Holzwand geschossen werden, indem mehrmals auf die gleiche Stelle geschossen wird. Nämlich so lange, bis der insgesamt angerichtete Schaden gleich dem DBW ist.

Waffen im vollautomatischen oder im Salvenmodus besitzen in der Regel eine Streuung, wodurch nicht davon ausgegangen werden kann, dass jede Kugel den gleichen Punkt trifft. Die obige Regel gilt daher nur bei einzelnen *gezielten* Schüssen und nicht für Salven oder Feuerstößen.

Körperpanzerung

Mehrere Körperpanzerungen übereinander:

Ballistik: jede Schicht muß extra durchschlagen werden

Stoß: Der höchste Wert zählt. Jede weitere Schicht bringt einen Bonus von +1

MOLOTOV-COCKTAILS UND ÖLFLASCHEN

- 1) **Bereitmachen:** 1 sek. Vom Gürtel nehmen
1 sek. „Zündschnur“ entzünden (mit Fackel oder Feuerzeug)
1 sek (optional) Zielen
1 sek Werfen
- 2) **Der Aufprall:**
am Boden: zerbricht immer // $\frac{5}{6}$ -Chance der Entzündung // 1m²/Liter
andere Person: kann ausweichen oder abblocken
Flasche landet am Boden Schild fängt Feuer, kann weiter benutzt werden
Ziel brennt nicht (Kampfsequ.), danach unbrauchbar
wenn die Flasche Trifft: Bei starrer Panzerung (z.B. Plattenrüstung) zerbricht sie; sonst 50%-ige
Chance das die Flasche abprallt (1m) und am Boden zerbricht.
Trifft die Flasche die Person / das Schild: 50%-ige Chance der Entzündung des Flascheninhalts

Das Feuer brennt 1 Minute lang.

Ein brennendes Wesen erleidet 1W-1 Schaden/Runde, Rüstung schützt im gewissen Grad (BS 169)

TRÄNENGAS, SENFGAS BS 172f.

FLAMMENWERFER

Ein 3 sek Flammenstrahl erzeugt in jeder Runde in der Getroffen wird 1W6+3 SP und entzündet Kleidung, Haare, ... danach 1W6 SP/Runde.

Opfer: nach 3 sek Flammenstrahl 30%-ige Chance der Munitionsexplosion
Nach 30-60 sek 90%-ige Chance

LEUCHTPISTOLEN

1W6 SP(quetsch) 50%-ige Chance der Entzündung der Kleidung (1W6-1 SP/Runde)

Geschoß bleibt am Opfer hängen bei 1 auf 1W8 und entzündet sofort die Kleidung.

In diesem Fall erleidet das Opfer 1W6+1 SP/Runde für die ersten 3 Runden (Wasser mindert um 3), danach nur noch 1W6-1 SP/Runde (Wasser löscht).

Heilung

Verbinden

Voraussetzung: Geeignetes Verbandsmaterial; muß kurz nach der Verletzung geschehen um 1 TP zu heilen

Behandlungsdauer: 1 Minute pro zu verbindender Trefferzone

Heilung: 1 Trefferpunkt pro verbundener Trefferzone

Erste Hilfe

Fertigkeitswurf: Erste Hilfe, Medizin, Tiermedizin –5, Physiologie –5, IQ –5

Modifikatoren: Arztkoffer (+2), Erste-Hilfe-Ausrüstung (+1), Verbandskasten (+2)

Kritischer Erfolg: 6 Trefferpunkte werden geheilt

Kritischer Fehler: 2 Trefferpunkte zusätzlicher Schaden

Behandlungsdauer: 10 Minuten

Heilung: 1W6 pro verwundeter Trefferzone

Natürliche Heilung

Ruhen und ordentliche Mahlzeiten: KO-Wurf pro verwundeter Trefferzone am Ende jedes Tages. Bei Erfolg wird ein Trefferpunkt in der entsprechenden Zone geheilt.

Medizinische Versorgung

Voraussetzung: Mediziner mit min. FW 12; saubere Umgebung

Fertikeitswurf: Medizin, Tiermedizin –5, Erste Hilfe –11, IQ –7

Kritischer Erfolg: 2 Trefferpunkte pro verwundeter Trefferzone geheilt

Kritischer Fehler: 1 Trefferpunkt pro verwundeter Trefferzone zusätzlicher Schaden

Heilung: Ein Fertigkeitswurf täglich. Bei Erfolg 1 Trefferpunkt pro Trefferzone geheilt

Arztkoffer

Gewicht: 7,5 kg

Verfügbarkeit: 4/8 Stunden

Preis: 300 ¥

Straßenindex: 1

Erste-Hilfe-Ausrüstung

Gewicht: 1 kg

Verfügbarkeit: immer

Preis: 30 ¥

Straßenindex: 0,5

Verbandskasten

Gewicht: 5 kg

Verfügbarkeit: immer

Preis: 100 ¥

Straßenindex: 1

Heiltrank, leicht

Heilung: 1W6 Trefferpunkte (gleichmäßig auf verletzte Trefferzonen aufzuteilen)

Verfügbarkeit: 10/48 Stunden

Preis: 75 ¥

Straßenindex: 1,5

Heiltrank, mittel

Heilung: 1W12 Trefferpunkte (gleichmäßig auf verletzte Trefferzonen aufzuteilen)

Verfügbarkeit: 12/3 Tage

Preis: 200 ¥

Straßenindex: 1,5

Heiltrank, stark

Heilung: 1W20 Trefferpunkte (gleichmäßig auf verletzte Trefferzonen aufzuteilen)

Verfügbarkeit: 14/5 Tage

Preis: 500 ¥

Straßenindex: 2

Charaktererschaffung

1. Rasse wählen (siehe „GURPS-SR-Rassen“)

2. Attribute wählen:

Wert	CP	ST	GE	IQ	KO
1	-80		Säugling	Pflanze	Kaum überlebensfähig
2	-70	Kann nicht laufen	Kann nicht laufen	Insekt	
3	-60	3-jähriger		Reptil	Sehr kränklich
4	-50	4-jähriger	Lächerlich	Pferd	
5	-40	6-jähriger		Hund	kränklich
6	-30	8-jähriger		Schimpanse	
7	-20	10-jähriger	Ungeschickt	Kind	Schwach
8	-15	13-jähriger		Schwerfällig	
9	-10			Etwas schwerfällig	
10	0	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
11	10			Aufgeweckt	
12	20	Freizeitsportler	Graziös	Klug	
13	30			Intelligent	Vital
14	45	Athlet	Athlet	Hochintelligent	
15	60			Genie (-)	
16	80	Gewichtheber	Turner	Genie	Sehr widerstandsfähig
17	100			Genie (+)	
18	125	Zirkus-Kraftprotz	Olympischer Fechter		
19	150			Nobelpreisträger	Extrem widerstandsfähig
20	175	Olympischer Gewichtheber	Bühnenmagier		

3. Vor-/Nachteile wählen

4. Fertigkeiten wählen

Physische Fertigkeiten

Fertigkeitswert	Einfach	Durchschnittlich	Schwer
GE-3	-	-	½ CP
GE-2	-	½ CP	1 CP
GE-1	½ CP	1 CP	2 CP
GE	1 CP	2 CP	4 CP
GE+1	2 CP	4 CP	8 CP
GE+2	4 CP	8 CP	16 CP
GE+3	8 CP	16 CP	24 CP
GE+4	16 CP	24 CP	32 CP
GE+5	24 CP	32 CP	40 CP

Mentale Fertigkeiten

Fertigkeitswert	Einfach	Durchschnittlich	Schwer	Extrem Schwer
IQ-4	-	-	-	½ CP
IQ-3	-	-	½ CP	1 CP
IQ-2	-	½ CP	1 CP	2 CP
IQ-1	½ CP	1 CP	2 CP	4 CP
IQ	1 CP	2 CP	4 CP	8 CP
IQ+1	2 CP	4 CP	6 CP	12 CP
IQ+2	4 CP	6 CP	8 CP	16 CP
IQ+3	6 CP	8 CP	10 CP	20 CP
IQ+4	8 CP	10 CP	12 CP	24 CP
IQ+5	10 CP	12 CP	14 CP	28 CP

5. Waffengrundscharfen

ST-Wert	Stoß	Schwung	ST-Wert	Stoß	Schwung
4 oder weniger	0	0	13	1W6	2W6 - 1
5	1W6 - 5	1W6 - 5	14	1W6	2W6
6	1W6 - 4	1W6 - 4	15	1W6 + 1	2W6 + 1
7	1W6 - 3	1W6 - 3	16	1W6 + 1	2W6 + 2
8	1W6 - 3	1W6 - 2	17	1W6 + 2	3W6 - 1
9	1W6 - 2	1W6 - 1	18	1W6 + 2	3W6
10	1W6 - 2	1W6	19	2W6 - 1	3W6 + 1
11	1W6 - 1	1W6 + 1	20	2W6 - 1	3W6 + 2
12	1W6 - 1	1W6 + 2			