

# Fernkampf Cheat-Sheet



## Was du wissen musst

### Attribute

Geschicklichkeit

### Fertigkeiten

(Waffenfertigkeit)

### Optionen

Benutzte Waffe

Benutzte Munition

Waffe + Munition Schadenscode

Waffe + Munition Panzerbrechwert

**Feuermodus:** (Anzahl Patronen)  
EM(1) HM(1) SM/Eng (3) SM / Weit (3)  
AM /Lang Eng(6) AM/Lang Weit(6)  
AM /vollaut. Eng (10) AM /vollaut. Weit (10)

Rückstoßdämpfung

Fernkampfmodifikatoren  
(Smartlink, Deckung usw.)

Sichtmodifikatoren  
(Nebel, Dunkelheit Infrarot usw.)

Verletzungsmodifikator

### Variablen

Zahl der Patronen, die abgefeuert wurden in dieser Kampfphase (inkl. dieses Angriffes)

Rückstoßmodifikator

Eigene Erfolge

Erfolge des Verteidigers

Eigene Nettoerfolge

Modifizierter Schadenscode



## Was du tun musst

1. Wähle Waffe und die Munition aus, die du verwenden willst und notiere Schadenscode und Panzerbrechwert.

2. Wähle einen Feuermodus aus, den du nutzen willst.

3. Addiere deine Geschicklichkeit zum Würfelpool.

4. Addiere die korrekte Waffenfertigkeit zu deinem Würfelpool: Bogenschießen, Schnellfeuerwaffen, Exotische Fernkampf- waffen, Schwere Waffen, Gewehre, Pistolen oder Wurfaffen.

5. Addiere bzw. Subtrahiere Fernkampfmodifikatoren und Sichtmodifikatoren zum Würfelpool.

6. Subtrahiere den Verletzungsmodifikator von deinem Pool.

7. Subtrahiere die Rückstoßdämpfung von der Anzahl der Patronen, die in dieser Kampfphase gefeuert wurde, dann subtrahiere 1; die Differenz ist der Rückstoßmodifikator.

8. Ist die Waffe eine schwere Waffe, verdoppele den Rückstoßmodifikator.

9. Ist die Waffe eine Schrotflinte und der Feuermodus ist, SM oder AM, verdoppele den Rückstoßmodifikator.

10. Ist der Rückstoßmodifikator größer Null, subtrahiere ihn vom Würfelpool.

11. Würfele deinen Würfelpool, merke dir die Erfolge.

12. Ist der Feuermodus „weite Salve“ sag es dem Spielleiter. Der Verteidiger subtrahiert von seinen Verteidigungspool die Anzahl der von dir abgefeuerten Schüsse -1.

13. Der Verteidiger würfelt mit seinem Verteidigungspool und subtrahiert seine Erfolge von deinen Erfolgen. Hast du nun Null oder weniger Nettoerfolge, höre hier auf.

14. Addiere deine Nettoerfolge auf Deinen Waffen und Munitions-Schadenscode. Ist die Summe höher als des Verteidigers Panzerung, modifiziert durch den Panzerbrechwert deiner Waffe, kriegt er körperlichen Schaden, ansonsten geistigen Schaden.

15. Ist der Feuermodus „enge Salve“ erhöhe den Schadenscode der abgefeuerten Waffe um die Anzahl der von dir abgefeuerten Schüsse -1.

16. Sag dem Spielleiter den endgültigen modifizierten Schadenscode und den Panzerbrechwert. Der Verteidiger muss nun versuchen, dem Schaden, den du gemacht hast, zu widerstehen (Kostitution + Panzerung).

<b>WAFFENREICHWEITEN</b>				
<b>Würfelpool-Modifikator</b>	+0	+1	+3	+6
	<b>Reichweite</b>			
	<b>Kurz</b>	<b>Mittel</b>	<b>Weit</b>	<b>Extrem Weit</b>
<b>Pistolen</b>				
Taser	0-5	6-10	11-15	16-20
Hold-out Pistole	0-5	6-15	16-30	31-50
Leichte Pistole	0-5	6-15	16-30	31-50
Schwere Pistole	0-5	6-20	21-40	41-60
<b>Schnellfeuerwaffen</b>				
Automatikpistole 0-5 6-15 16-30 31-50	0-5	6-15	16-30	31-50
Maschinenpistole	0-10	11-40	41-80	81-150
Sturmgewehr	0-50	51-150	151-350	351-550
<b>Gewehre</b>				
Schrotflinte (Schrot)	0-10	11-25	26-40	41-60
Schrotflinte (Massivgeschosse)	0-10	11-40	41-80	81-150
Sportgewehr	0-100	101-250	251-500	501-750
Scharfschützengewehr	0-150	151-350	351-800	801-1500
<b>Schwere Waffen</b>				
Leichtes Maschinengewehr	0-75	76-200	201-400	401-800
Mittleres/ Schweres Maschinengewehr	0-80	81-250	251-750	751-1200
Sturmkanone	0-100	101-300	301-750	751-1500
Granatwerfer	5-50*	51-100	101-150	151-500
Raketenwerfer	20-70*	71-150	151-450	451-1500
Mörser	150-300*	301-1000	1001-4000	4001-6000
Ballista	20-100	101-500	501-3000	3001-5000
<b>Projektillwaffen</b>				
Bogen	0-STR	bis STR x 10	bis STR x 30	bis STR x 60
Leichte Armbrust	0-6	7-24	25-60	61-120
Mittlere Armbrust	0-9	10-36	37-90	91-150
Schwere Armbrust	0-15	16-45	46-120	121-180
Pistolenarmbrust	0-5	6-15	16-30	31-50
<b>Wurfaffen</b>				
Wurfmesser	0-STR	bis STR x 2	bis STR x 3	bis STR x 5
Shuriken	0-STR	bis STR x 2	bis STR x 5	bis STR x 7
<b>Geworfene Granaten</b>				
Standard	0-STR x 2	bis STR x 4	bis STR x 6	bis STR x 10
Aerodynamisch	0-STR x 2	bis STR x 4	bis STR x 8	bis STR x 15
<b>Exotische Waffen</b>				
Blasrohr	0-KON	bis KON x 2	bis KON x 3	bis KON x 4

\*Siehe Mindestreichweite bei Granatwerfern, S. 145

<b>FERNKAMPF-MODIFIKATOREN</b>	
<b>Situation</b>	<b>WP-Modifikator</b>
Angreifer läuft	-2
Angreifer im Nahkampf	-3
Angreifer in sich bewegenden Fahrzeug	-3
Angreifer schießt aus der Deckung	-1
Angreifer verletzt	-Verletzungsmodifikator
Angreifer benutzt Lasemarkierer	1
Angreifer benutzt Smartlink-Waffe	2
Angreifer benutzt Bildvergrößerung	Negiert Reichweitenmodifikatoren
Angreifer benutzt zweite Feuerwaffe	Würfelpool wird aufgeteilt
Angreifer benutzt falsche Hand	-2
Zielen	+1 pro einfache Handlung
Angesagtes Ziel	-4
Mehrere Ziele	-2 pro zusätzlichem Ziel in der laufenden Kampfphase
Leuchtpurgeschosse (kurze Salve)	1
Leuchtpurgeschosse (lange Salve)	2
Leuchtpurgeschosse (vollautomatisch)	3
Rückstoß, Halbautomatik	-1 für den zweiten Schuss in der laufenden Kampfphase
Rückstoß, Salve	-2 (erste Salve), -3 (zweite)
Rückstoß, lange Salve	-5 (erste Salve), -6 (zweite)
Rückstoß, vollautomatisch	-9
Rückstoß, schwere Waffen	Zx unkompensierter Rückstoß
Rückstoßkompensator	Reduziert Rückstoßmodifikator
Gyrostabilisator	Reduziert Rückstoß- und/oder Bewegungsmodifikatoren
Sichtbehinderung	siehe Sichtmodifikatoren-Tabelle unten

<b>SICHTMODIFIKATOREN</b>				
<b>Sichtverhältnisse</b>	<b>Normal</b>	<b>Restlicht</b>	<b>Infrarot</b>	<b>Ultraschall</b>
Völlige Dunkelheit	-6	-6	-3	-3
Schwache Beleuchtung	-2	0	-2	-1
Blendendes Licht	-1	-1	-1	0
Leichter Nebel/ Dampf/ Regen/ Rauch	-2	-1	0	-1
Dichter Nebel/ Dampf/ Regen/ Rauch	-4	-2	-2	-2
Heißer Rauch	-4	-2	-6	-2