



VERHÄNGNISVOLL

Die Nutzer dieser Spezialfertigkeit haben einen Killerinstinkt und ein besonderes Händchen dafür, den Schaden, den sie bei ihrem Ziel anrichten zu maximieren. Diese Spezialfertigkeit hat Stufen.

VERHÄNGNISVOLL STUFE 1 (AUTOMATISCHE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Optional.

VORAUSSETZUNGEN

Um diese Spezialfertigkeit nutzen zu können, muss der Nutzer einen BF-Angriff unter Verwendung des BF-Attributs angesagt haben.

EFFEKTE

» Diese Spezialfertigkeit gewährt einen MOD +1 auf den Schadenswert der verwendeten BF-Waffe.

VERHÄNGNISVOLL STUFE 2 (AUTOMATISCHE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Optional.

VORAUSSETZUNGEN

Um diese Spezialfertigkeit nutzen zu können, muss der Nutzer einen BF-Angriff unter Verwendung des BF-Attributs angesagt haben.

EFFEKTE

» Zusätzlich zur normalen Regel für Kritische Erfolge, gilt dank dieser Spezialfertigkeit jedes Ergebnis von 1 bei den BF-Würfen ihres Nutzers als Kritischer Erfolg, selbst wenn das Modifizierte Attribut kleiner als 1 ist.

WICHTIG:

Diese Spezialfertigkeit kann nicht genutzt werden, wenn technische Waffen oder Wurfaffen verwendet werden.

VERHÄNGNISVOLL STUFE 2. SPIELBEISPIEL:

Eine Einheit mit der Spezialfertigkeit Stufe 2 und einem modifizierten BF-Attribut von 12, hat bei einem BF-Angriff bei einem Wurf von 12 und von 1 einen kritischen Erfolg (12 weil das der Wert des modifizierten Attributs ist und 1 dank Verhängnisvoll Stufe 2). Zusätzlich darf die Einheit den Schadenswert ihrer Waffe mit MOD +1 modifizieren dank Verhängnisvoll Stufe 1.

Eine weitere Einheit mit einem BF-Attribut von 11 und einem MOD -12 muss einen BF-Angriff durchführen. Unter normalen Umständen wäre der Angriff automatisch gescheitert mit einem modifizierten BF-Attribut von -1. Aber dank Verhängnisvoll Stufe 2 wäre ein Wurf von 1 ein kritischer Erfolg.

FULL AUTO

Der Nutzer dieser Spezialfertigkeit kann die maximale Feuerrate seiner BF-Waffen nutzen, ohne dabei an Treffsicherheit einzubüßen. Diese Spezialfertigkeit hat Stufen.

FULL AUTO STUFE 1 (AUTOMATISCHE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Optional.

VORAUSSETZUNGEN

» Um diese Spezialfertigkeit nutzen zu können, muss der Nutzer einen BF-Angriff unter Verwendung des BF-Attributs angesagt haben.

» Diese Spezialfertigkeit kann nicht genutzt werden wenn der Angriff eine lange Fertigkeit ist (Intuitive Angriff, Sensor: Trianguliertes Feuer...).

» Diese Stufe kann nur im Aktiven Zug genutzt werden.

EFFEKTE

» Während dem Aktiven Zug bietet diese Spezialfertigkeit einen MOD von +1 auf den F-Wert der BF-Waffe ihres Nutzers.

» Dieser MOD von +1 ist nicht kumulativ kann nicht mit anderen Boni und Feuerstoß-MOD, die durch andere Regeln, Spezialfertigkeiten, Ausrüstung oder Hackerprogramme verliehen werden, nutzbar, ausgenommen jene, die dies ausdrücklich anders angeben.

FULL AUTO STUFE 2 (AUTOMATISCHE FERTIGKEIT)

KENNZEICHEN

Optional.

VORAUSSETZUNGEN

» Um diese Spezialfertigkeit nutzen zu können, muss der Nutzer einen BF-Angriff unter Verwendung des BF-Attributs angesagt haben.

» Diese Spezialfertigkeit kann nicht genutzt werden wenn der Angriff eine lange Fertigkeit ist (Intuitive Angriff, Sensor: Trianguliertes Feuer...).

EFFEKTE

Gegnerische Einheiten erleiden einen MOD von -3 in Vergleichenden Würfeln gegen eine Einheit, die diese Spezialfertigkeit anwendet.

Full Auto und Neurokinetik

Der MOD von +1 auf F durch Full Auto S1 wird nur auf den F1 durch Neurokinetik (s. Human Sphere N3) im Aktiven Zug gewährt, nicht im Reaktiven Zug.

FULL AUTO SPIELBEISPIEL:

Während des Aktiven Zugs erklärt ein Kriza Borac, eine Nomadeneinheit mit der Spezialfertigkeit Full Auto S2, einen BF-Angriff mit seinem MG. Er wendet den MOD +1 auf die F von 4 seiner BF-Waffe an, dank Full Auto S1. Er teilt den Feuerstoß auf zwischen einem ORC, einem Sikh Kommando und drei Füselerien auf. Die PanOceania-Einheiten reagieren mit unterschiedlichen ARB. Der Orc, der Sikh und ein Füseler sagen einen BF-Angriff an, erleiden dabei allerdings einen MOD von -3 auf ihren BF-Wert durch die Full Auto S2-Spezialfertigkeit des Kriza Borac. Einer der Füselerien ist ein Hacker und reagiert mit einem Hacking-ARB, allerdings muss auch er den MOD von -3, diesmal auf sein WI-Attribut, in Kauf nehmen, da er einen Vergleichenden Wurf gegen den Nomaden durchführt. Der letzte Füseler sagt Ausweichen an, aber auch er erleidet den MOD von -3 auf sein K-Attribut.

Im Reaktiven Zug darf der Kriza Borac den F-MOD von Full Auto S1 nicht anwenden, aber er kann immer noch S2 nutzen und damit einen MOD von -3 auf das Attribut jedes Gegners anwenden, gegen den er einen Vergleichenden Wurf durchführt.