

Eine ungepanzerte Figur verfügt über die folgenden T-V-S Werte:

T	V	S
8	6	4

In Level 2 gibt es vier verschiedene Möglichkeiten den Schaden zu reduzieren, den eine Figur nach einem Treffer erleidet. Der Panzerungswert (PW) einer Panzerung gibt an, um wieviel der erlittene Schaden reduziert wird:

- **Panzerkleidung:**  
Kugelweste (PW1), Splitterschutz (PW 2), Allroundschutz (PW 3), Exoskelett (PW 4), Exopanzer (PW 5), Vollpanzer (PW 6)
- **Servopanzer:**  
Servopanzer gibt es in vielen verschiedenen Ausführungen, Mark-1 bis Mark-15. Dabei gibt die Zahl den Panzerungswert (Panzerungszahl) an.
- **Dermalpanzerung:**  
Dermalpanzerung gibt es in vier verschiedenen Stufen, D1 bis D4. Hier gibt die Zahl den Panzerungswert an.
- **Schilde:**  
Schilde gibt es unabhängig von der Größe als Holzschild (PW 1) und Metallschild (PW 2). Dabei ist zu beachten, dass der PW nur dann gewährt wird, wenn der Angreifer sich für *durchschießen* (S.79) entscheidet.

*Beispiel:*

*John trägt einen Splitterschutz (PW 2) und wird während eines Schußwechsels mit der Polizei getroffen. Der fies grinsende Cop macht 9 Schaden, die durch den Splitterschutz auf 7 reduziert werden ( $9 - 2 = 7$ ). Damit ist John laut TVS-Tabelle verletzt.*

Anstatt jedes Mal den erlittenen Schaden um den Panzerungswert zu reduzieren, ist es üblich die TVS-Tabelle anhand des Panzerungswertes zu modifizieren. Dazu wird der Panzerungswert der Panzerung auf jeden Eintrag der TVS-Tabelle hinzuaddiert.

Für das obige Beispiel sieht die modifizierte TVS-Tabelle wie folgt aus:

T	V	S
10	8	6

Dadurch entfällt der Schritt der Schadensreduzierung und das obige Beispiel würde wie folgt ablaufen:

*Beispiel:*

*John trägt einen Splitterschutz (10 / 8 / 6) und wird während eines Schußwechsels mit der Polizei getroffen. Der fies grinsende Cop macht 9 Schaden. Damit ist John laut TVS-Tabelle verletzt.*

Dies erhöht die Spielgeschwindigkeit.

Die vier verschiedenen Panzerungen können kombiniert werden, wodurch sich deren Panzerungswerte aufaddieren. Dabei ist folgendes zu beachten:

- **Schilde:**  
Ein Schild kann mit jeder anderen Panzerung kombiniert werden.
- **Dermalpanzerung:**  
Dermalpanzerung kann frei mit Schilden und Servopanzern kombiniert werden.  
Bei der Kombination von Dermalpanzerung und Panzerkleidung darf deren addierter Panzerungswert nicht mehr als 8 sein.
- **Servopanzer:**  
Servopanzer können frei mit Schilden und Dermalpanzerung kombiniert werden.  
Servopanzer können nicht mit Panzerkleidung kombiniert werden.
- **Panzerkleidung:**  
Panzerkleidung kann frei mit Schilden kombiniert werden.  
Panzerkleidung kann nicht mit Servopanzern kombiniert werden.  
Bei der Kombination von Panzerkleidung und Dermalpanzerung darf deren addierter Panzerungswert nicht mehr als 8 sein.