

Kampf Referenz Bogen

Kampfablauf, Schaden und Handlungen

- Kampffreihefolge mit Initiative bestimmen = Initiative + 1w12
- Nach Kampffreihefolge führt jede Partei ihre Handlungen aus: eine volle oder zwei halbe Handlungen.
- Schaden: 1w6 + Schadenswert der Waffe (SW) – Panzerung (PAZ) = Verlust an Lebenspunkten (Lep)
- Extremschaden: jede 6 auf dem 1w6 wird wiederholt und addiert

Bereichsfeuer

Ein Angriffswurf, Felder sind die Ziele, Opfer auf den Feldern machen je einen Ausweichen-Wurf, Anzahl der Felder ist beliebig, Felder müssen zusammenhängen, Schaden x Modifikator (erster Wert der BEM) ergibt Gesamtschaden. Gesamtschaden kann auf Felder verteilt werden, Maximaler Schaden ist SW der Waffe, Schussanzahl ist zweiter Wert der BEM, bei kritischen Schaden nur auf ein Feld.

Schnellübersicht über alle Modifikationen

Situation	Wertmodifikation
Fernkampfangriff auf einen Meter (außer Handfeuerwaffen)	Nicht möglich
Fernkampf in einen Nahkampf hinein	-4
Ziel in normaler Reichweite	+0
Ziel in extremer Reichweite	-5
Ziel in extremer Reichweite mit Bildvergrößerer	+0
Ziel außerhalb extremer Reichweite	Kein Treffen
Ziel ein Meter entfernt	Kein Treffen
Ziel teilweise verdeckt	-4
Ziel vollständig verdeckt	Kein Treffen
Fernkampf in einen Nahkampf	-4
Dauerfeuer	-3
Deckungsfeuer	-6
Blindes Feuern / Blinder Angriff	-6
Zielsysteme für Fernkampfwaffen	+1
Nahkampfangriff von Hinten	+1
Sturmangriff	-3
Kampf mit mehreren Waffen	-8
Gyrossystemwaffe ohne Gyrosystem	-6
Veränderliche Situation (Rauch, Nebel, usw.)	-1 bis -4
Gegner nur berühren	+5
Blockadehaltung	+6 Ausweichen
Ausweichbewegung	+4 Ausweichen
Ziel ist Wehrlos	+4

Halbe Handlung

- Mit einer Nahkampfwaffe angreifen
- Mit einer Fernkampfwaffe angreifen
- Gehen (Bewegungsweite an Felder)
- Einen kurzen Zauber ausführen (Zauberdauer = sofort)
- Eine Waffe oder Gegenstand ziehen
- Eine Wurfaffe ziehen und werfen
- Eine Waffe oder Gegenstand wechseln oder vom Boden aufheben
- Eine Waffe nachladen
- Eine Tür öffnen oder schließen
- Sich hinlegen oder knien
- Aus einer liegenden oder knienden Position aufstehen

Volle Handlungen

- Laufen (Bewegungsreichweite x 3 an Felder)
- Dauerfeuer (Bereichsfeuer, ein Erfolgswurf, WM:-3, keine Zieloptik)
- Deckungsfeuer (Breite = BEM x 2, Länge = einfache Reichweite /2, Munition = doppelte Anzahl von Dauerfeuer, Ziele automatisch getroffen)
- Einen einrunden Zauber ausführen (Zauberdauer = 1 Runde)
- Den Gegner zu Fall bringen
- Sturmangriff (doppelte Bewegungsreichweite, Angriff WM+3)
- Rundumschlag (bis 4 Gegner in Nahkampfreichweite)
- Blockadehaltung (gegen Nahkampfangriffe, Ausweichen WM+6)
- Ausweichbewegung (gegen Angriffe, Ausweichen WM:+4)
- Verzögern (jederzeit halbe Handlung, EW:Reflexe)
- Kampf mit mehreren Waffen gleichzeitig (Zwei Waffen, je Angriff WM:-8)
- Fernkampfangriff mit Bildvergrößerer (Minimal Reichweite 80 m, Modifikation auf extreme Reichweite entfällt)
- Gezielter Angriff (zwei Angriffswürfe, Wahl der Trefferzone)
- Zurückdrängen im Nahkampf (zwei Angriffswürfe, Opfer ein Feld zurück)
- Beschleunigte Angriffe (mehrere Angriffe nach Initiative, bis Ini 19= Angriffe x2, alle weiteren 10 Punkte ein weiterer Angriff)

Längere Handlungen

- Einen Gegenstand benutzen
- Einen längeren Zauber ausführen (Zauber die länger als eine Runde dauern)