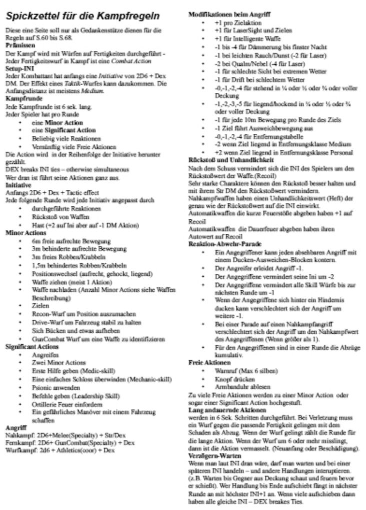


Spickzettel für die Kampfregeln

Diese eine Seite soll nur als Gedankenstütze dienen für die Regeln auf S.60 bis S.68.

Prämissen

Der Kampf wird mit Würfen auf Fertigkeiten durchgeführt - Jeder Fertigkeitswurf in Kampf ist eine *Combat Action*

Setup-INI

Jeder Kombattant hat anfangs eine *Initiative* von 2D6 + Dex DM. Der Effekt eines *Taktik*-Wurfes kann dazukommen. Die Anfangsdistanz ist meistens *Medium*.

Kampfrunde

Jede Kampfrunde ist 6 sek. lang.
Jeder Spieler hat pro Runde

- eine **Minor Action**
- eine **Significant Action**
- Beliebig viele Reaktionen
- Vernünftig viele Freie Aktionen

Die Action wird in der Reihenfolge der Initiative herunter gezählt.
DEX breaks INI ties – otherwise simultaneous
Wer dran ist führt seine Aktionen ganz aus.

Initiative

Anfangs 2D6 + Dex + Tactic effect
Jede folgende Runde wird jede Initiativ angepasst durch

- durchgeführte Reaktionen
- Rückstoß von Waffen
- Hast (+2 auf Ini aber auf -1 DM Aktion)

Minor Actions

- 6m freie aufrechte Bewegung
- 3m behinderte aufrechte Bewegung
- 3m freies Robben/Krabbeln
- 1,5m behindertes Robben/Krabbeln
- Positionswechsel (aufrecht, gehockt, liegend)
- Waffe ziehen (meist 1 Aktion)
- Waffe nachladen (Anzahl Minor Actions siehe Waffen Beschreibung)
- Zielen
- Recon-Wurf um Position auszumachen
- Drive-Wurf um Fahrzeug stabil zu halten
- Sich Bücken und etwas aufheben
- GunCombat Wurf um eine Waffe zu identifizieren

Significant Actions

- Angreifen
- Zwei Minor Actions
- Erste Hilfe geben (Medic-skill)
- Eine einfaches Schloss überwinden (Mechanic-skill)
- Psionic anwenden
- Befehle geben (Leadership Skill)
- Ortillerie Feuer einfordern
- Ein gefährliches Manöver mit einem Fahrzeug schaffen

Angriff

Nahkampf: 2D6+Melee(Specialty) + Str/Dex
Fernkampf: 2D6+ GunCombat(Specialty) + Dex
Wurfkampf: 2d6 + Athletics(coor) + Dex

Modifikationen beim Angriff

- +1 pro Zielaktion
- +1 für LaserSight und Zielen
- +1 für Intelligente Waffe
- -1 bis -4 für Dämmerung bis finster Nacht
- -1 bei leichten Rauch/Dunst (-2 für Laser)
- -2 bei Qualm/Nebel (-4 für Laser)
- -1 für schlechte Sicht bei extremen Wetter
- -1 für Drift bei schlechtem Wetter
- -0,-1,-2,-4 für stehend in ¼ oder ½ oder ¾ oder voller Deckung
- -1,-2,-3,-5 für liegend/hockend in ¼ oder ½ oder ¾ oder voller Deckung
- -1 für jede 10m Bewegung pro Runde des Ziels
- -1 Ziel führt Ausweichbewegung aus
- -0,-1,-2,-4 für Entfernungstabelle
- -2 wenn Ziel liegend in Entfernungsklasse Medium
- +2 wenn Ziel liegend in Entfernungsklasse Personal

Rückstoß und Unhandlichkeit

Nach dem Schuss vermindert sich die INI des Spielers um den Rückstoßwert der Waffe.(Recoil)
Sehr starke Charaktere können den Rückstoß besser halten und mit ihrem Str DM den Rückstoßwert vermindern.
Nahkampfwaffen haben einen Unhandlichkeitswert (Heft) der genau wie der Rückstoßwert auf die INI einwirkt.
Automatikwaffen die kurze Feuerstöße abgeben haben +1 auf Recoil
Automatikwaffen die Dauerfeuer abgeben haben ihren Autowert auf Recoil

Reaktion-Abwehr-Parade

- Ein Angegriffener kann jeden absehbaren Angriff mit einem Ducken-Ausweichen-Blocken kontern.
- Der Angreifer erleidet Angriff -1.
- Der Angegriffene vermindert seine Ini um -2
- Der Angegriffene vermindert alle Skill Würfe bis zur nächsten Runde um -1
- Wenn der Angegriffene sich hinter ein Hindernis ducken kann verschlechtert sich der Angriff um weitere -1.
- Bei einer Parade auf einen Nahkampfangriff verschlechtert sich der Angriff um den Nahkampfwert des Angegriffenen (Wenn größer als 1).
- Für den Angegriffenen sind in einer Runde die Abzüge kumulativ.

Freie Aktionen

- Warnruf (Max 6 silben)
- Knopf drücken
- Armbanduhr ablesen

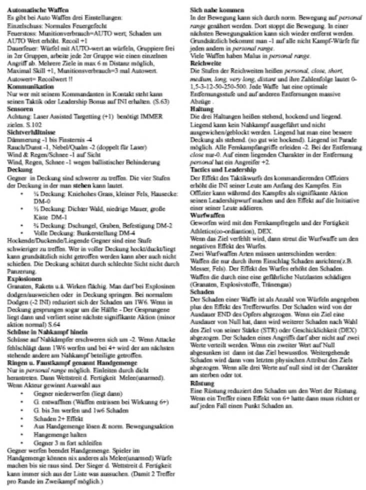
Zu viele Freie Aktionen werden zu einer Minor Action oder sogar einer Significant Action hochgestuft.

Lang andauernde Aktionen

werden in 6 Sek. Schritten durchgeführt. Bei Verletzung muss ein Wurf gegen die passende Fertigkeit gelingen mit dem Schaden als Abzug. Wenn der Wurf gelingt zählt die Runde für die lange Aktion. Wenn der Wurf um 6 oder mehr misslingt, dann ist die Aktion vermasselt. (Neuanfang oder Beschädigung).

Verzögern-Warten

Wenn man laut INI dran wäre, darf man warten und bei einer späteren INI handeln – und andere Handlungen interuptieren. (z.B. Warten bis Gegner aus Deckung schaut und feuern bevor er schießt). Wer Handlung bis Ende aufschiebt fängt in nächster Runde an mit höchster INI+1 an. Wenn viele aufschieben dann haben alle gleiche INI – DEX breakes Ties.



Automatische Waffen

Es gibt bei Auto Waffen drei Einstellungen:
Einzelschuss: Normales Feuergefecht
Feuerstoss: Munitionverbrauch=AUTO wert, Schaden um AUTO Wert erhöht. Recoil +1
Dauerfeuer: Würfel mit AUTO-wert an würfeln, Gruppiere frei in 2er Gruppen, arbeite jede 2er Gruppe wie einen einzelnen Angriff ab. Mehrere Ziele in max 6 m Distanz möglich, Maximal Skill +1, Munitionsverbrauch=3 mal Autowert.
Autowert= Recoilwert !!

Kommunikation

Nur wer mit seinem Kommandanten in Kontakt steht kann seinen Taktik oder Leadership Bonus auf INI erhalten. (S.63)

Sensoren

Achtung: Laser Assisted Targetting (+1) benötigt IMMER zielen. S.102

Sichtverhältnisse

Dämmerung -1 bis Finsternis -4
Rauch/Dunst -1, Nebel/Qualm -2 (doppelt für Laser)
Wind & Regen/Schnee -1 auf Sicht
Wind, Regen, Schnee -1 wegen ballistischer Behinderung

Deckung

Gegner in Deckung sind schwerer zu treffen. Die vier Stufen der Deckung in der man **stehen** kann lautet.

- ¼ Deckung: Kniehohes Grass, kleiner Fels, Hausecke: DM-0
- ½ Deckung: Dichter Wald, niedrige Mauer, große Kiste DM-1
- ¾ Deckung: Dschungel, Graben, Befestigung DM-2
- Volle Deckung: Bunkerstellung DM-4

Hockende/Duckende/Liegende Gegner sind eine Stufe schwieriger zu treffen. Wer in voller Deckung hockt/duckt/liegt kann grundsätzlich nicht getroffen werden kann aber auch nicht schießen. Die Deckung schützt durch schlechte Sicht nicht durch Panzerung.

Explosionen

Granaten, Raketn u.ä. Wirken flächig. Man darf bei Explosinen dodgen/ausweichen oder in Deckung springen. Bei normalem Dodgen (-2 INI) reduziert sich der Schaden um 1W6. Wenn in Deckung gesprungen sogar um die Hälfte - Der Gesprungene liegt dann und verliert seine nächste signifikante Aktion (minor aktion normal) S.64

Schüsse in Nahkampf hinein

Schüsse auf Nahkämpfer erschweren sich um -2. Wenn Attacke fehlschlägt dann 1W6 werfen und bei 4+ wird der am nächsten stehende andere am Nahkampf beteiligte getroffen.

Ringen u. Faustkampf genannt Handgemenge

Nur in *personal range* möglich. Einleiten durch dicht herantreten. Dann Wettstreit d. Fertigkeit Melee(unarmed). Wenn Akteur gewinnt Auswahl aus

- Gegner niederwerfen (liegt dann)
- G. entwaffnen (Waffen entrissen bei Wirkung 6+)
- G. bis 3m werfen und 1w6 Schaden
- Schaden 2+ Effekt
- Aus Handgemenge lösen & norm. Bewegungsaktion
- Hangemenge halten
- Gegner 3 m fort schleifen

Gegner werfen beendet Handgemenge. Spieler im Handgemenge können nix anderes als Melee(unarmed) Würfe machen bis sie raus sind. Der Sieger d. Wettstreit d. Fertigkeit kann immer sich aus der Liste was aussuchen. (Damit 2 Treffer pro Runde im Zweikampf möglich.)

Sich nahe kommen

In der Bewegung kann sich durch norm. Bewegung auf *personal range* genähert werden. Dort stoppt die Bewegung. In einer nächsten Bewegungaktion kann sich wieder entfernt werden.
Grundsätzlich bekommt man -1 auf alle nicht Kampf-Würfe für jeden andern in *personal range*.
Viele Waffen haben Malus in *personal range*.

Reichweite

Die Stufen der Reichweiten heißen *personal, close, short, medium, long, very long, distant* und ihre Zahlenfolge lautet 0-1,5-3-12-50-250-500. Jede Waffe hat eine optimale Entfernungsstufe und auf anderen Entfernungen massive Abzüge .

Haltung

Die drei Haltungen heißen stehend, hockend und liegend.
Liegend kann kein Nahkampf ausgeführt und nicht ausgewichen/geblockt werden. Liegend hat man eine bessere Deckung als stehend. (so gut wie hockend). Liegend ist Parade möglich. Alle Fernkampfangriffe erleiden -2. Bei der Entfernung *close* nur-0. Auf einen liegenden Charakter in der Entfernung *personal* hat ein Angreifer +2.

Tactics und Leadership

Der Effekt des Taktikwurfs des kommandierenden Offiziers erhöht die INI seiner Leute am Anfang des Kampfes. Ein Offizier kann während des Kampfes als signifikante Aktion seinen Leadershipwurf machen und den Effekt auf die Initiative einer seiner Leute addieren.

Wurfwaffen

Geworfen wird mit den Fernkampfregeln und der Fertigkeit Athletics(co-ordiantion), DEX.
Wenn das Ziel verfehlt wird, dann streut die Wurfwaffe um den negativen Effekt des Wurfes.
Zwei Wurfwaffen Arten müssen unterschieden werden:
Waffen die nur durch ihren Einschlag Schaden anrichten(z.B. Messer, Fels). Der Effekt des Wurfes erhöht den Schaden.
Waffen die durch eine eine gefährliche Nutzlasten schädigen (Granaten, Explosivstoffe, Tränengas)

Schaden

Der Schaden einer Waffe ist als Anzahl von Würfeln angegeben plus den Effekt des Trefferwurfes. Der Schaden wird von der Ausdauer END des Opfers abgezogen. Wenn ein Ziel eine Ausdauer von Null hat, dann wird weiterer Schaden nach Wahl des Ziel von seiner Stärke (STR) oder Geschicklichkeit (DEX) abgezogen. Der Schaden eines Angriffs darf aber nicht auf zwei Werte verteilt werden. Wenn ein zweiter Wert auf Null abgesunken ist dann ist das Ziel bewusstlos. Weitergehende Schaden wird dann vom letzten physischen Attribut des Ziels abgezogen. Wenn alle drei Werte auf null sind ist der Charakter am sterben oder tot.

Rüstung

Eine Rüstung reduziert den Schaden um den Wert der Rüstung. Wenn ein Treffer einen Effekt von 6+ hatte dann muss richtet er auf jeden Fall einen Punkt Schaden an.

Diese eine Seite soll nur als Gedankenstütze dienen für die Regeln auf S.60 bis S.68.

....