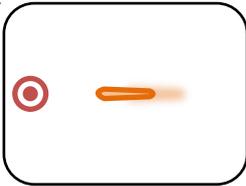


Optionen im Kampf

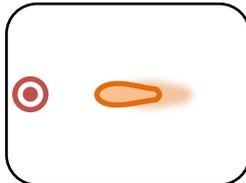
Würfle mit Schießen zum Treffen



Schuss

Benötigt: Schusswaffe

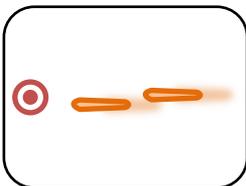
Beschießt ein Ziel. Du würfelst zum Treffen ganz normal.
Bei einem Treffer würfelst du den normalen Schaden.
Kostet 1 Munition.



Aufgeladener Schuss

Benötigt: modifizierte Schusswaffe

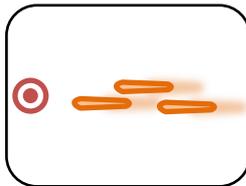
Beschießt ein Ziel. Du würfelst zum Treffen ganz normal.
Bei einem Treffer würfelst du den aufgeladenen Schaden (die höhere Würfelanzahl).
Kostet 2 Munition.



Doppelschuss

Benötigt: halb-/vollautomatische Schusswaffe

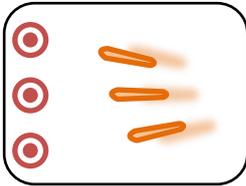
Beschießt ein Ziel zweifach. Dein Würfelergebnis zum Treffen steigt um 1.
Bei einem Treffer würfelst du den normalen Schaden und erhöhst ihn um 1.
Kostet 2 Munition.



Dreifachschuss

Benötigt: halb-/vollautomatische Schusswaffe

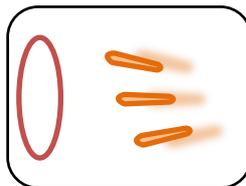
Beschießt ein Ziel dreifach. Dein Würfelergebnis zum Treffen steigt um 2.
Bei einem Treffer würfelst du den normalen Schaden und erhöhst ihn um 2.
Kostet 3 Munition.



Salve

Benötigt: Schusswaffe mit FR > 1

Schießt bis zu FR Schüsse auf bis zu FR Ziele. Dein Würfelergebnis zum Treffen sinkt um 2.
Bei einem Treffer würfelst du den normalen Schaden für jeden Schuss.
Kostet FR Munition pro Schuss.

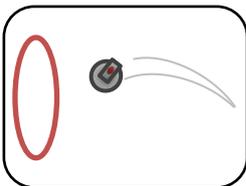


Sperrfeuer

Benötigt: vollautomatische Schusswaffe

Beschießt ein Zielgebiet der Größe einer mittleren Schablone. Dein Würfelergebnis zum Treffen sinkt um 2.
Bei einem Treffer machen alle im Zielgebiet einen Willenskraft-Wurf, um nicht getroffen zu werden. Sie addieren alle üblichen Boni aus Deckung auf den Wurf und sind bei einem Fehlschlag oder einer 1 im Wurf Angeschlagen.
Kostet 5xFR Munition.

Würfle Werfen



Wurf- oder Schleudergeschoss

Benötigt: Wurfgeschoss oder Schleuder

Bewirft oder schleudert etwas in ein Zielgebiet. Ist was als Waffe verwendet wird eigentlich keine, sinkt dein Würfelergebnis beim Treffen um 1.
Bei einem Treffer würfelst du den normalen Schaden. Bei einem Fehlschlag landet das Geschoss nicht Zielgebiet.

Zielen

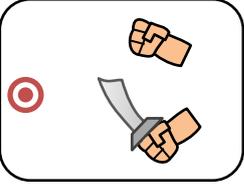
Du kannst dir eine Runde Zeit nehmen um genauer zu zielen.
Dadurch erhältst du 2 Punkte Bonus auf deinen Wurf zum Treffen.
Nicht bei Salve oder Sperrfeuer einsetzbar.

In den Nahkampf schießen

Wirfst du mit dem Fertigkeiten-Würfel (nicht dem Helden-Würfel) eine 1 oder bei automatischen Waffen auch eine 2, dann triffst du stattdessen ein nahestehendes unbeabsichtigtes Ziel.
Es kann auch Freunde treffen.

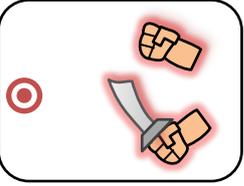
Optionen im Kampf

Würfle mit **Kämpfen** zum Treffen



Nahkampfangriff

Schlägt oder sticht ein Ziel. Ist was als Waffe verwendet wird eigentlich keine, sinkt dein Würfelerggebnis beim Treffen um 1.
Bei einem Treffer würfelst du normalen Schaden.



Rücksichtsloser Nahkampfangriff

Wie ein Nahkampfangriff, aber du erhältst 2 Punkte Bonus auf deinen Wurf zum Treffen.
Bei einem Treffer würfelst du den Schaden und erhältst 2 Punkte Bonus.
Dafür bist du den Rest der Runde leichter zu treffen (deine Parade sinkt um 2).

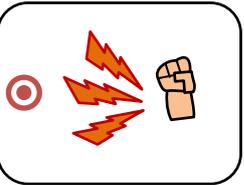
Würfle **Provozieren**



Provozieren

Provoziert ein Ziel. Du würfelst die Fertigkeit ganz normal.
Bei einem Erfolg steigt bei deinem nächsten Angriff gegen das Ziel dein Wurf um 2.
Bei einer Steigerung ist das Ziel Angeschlagen. Achtung: Das Ziel wird eventuell auf dich wütend!

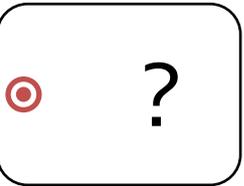
Würfle **Einschüchtern**



Einschüchtern

Schüchtert ein Ziel. Du würfelst die Fertigkeit ganz normal.
Bei einem Erfolg steigt bei deinem nächsten Angriff gegen das Ziel dein Wurf um 2.
Bei einer Steigerung ist das Ziel Angeschlagen.
Achtung: Du könntest als größte Bedrohung erscheinen.

Würfle **???**

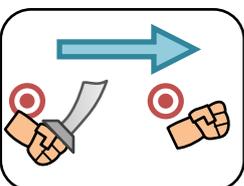


Trick

Benötigt: Einen selbst ausgedachten Trick den man in der Situation anwenden kann.

Verwirrt ein Ziel. Du würfelst auf eine vom Spielleiter vorgegebene Eigenschaft.
Bei einem Erfolg ist das Ziel im Nahkampf leichter zu treffen (Parade sinkt um 2).
Bei einer Steigerung ist das Ziel Angeschlagen.

Würfle **Kämpfen** oder **Schießen**



Entwaffnen

Entwaffnet ein Ziel. Dein Würfelerggebnis zum Treffen steigt um 2.
Bei einem Treffer würfelst du den normalen Schaden.
Dein Gegner wirft gegen diesen Schaden mit Stärke um die Waffe fest zu halten.

In den Nahkampf gehen

Um in den Nahkampf zu gehen betrittst du einfach ein Feld das an den Gegner angrenzt

Besitzt deine Waffe Nahkampfreichweite, dann kannst du bereits in den Nahkampf gehen wenn du so viele Felder vom Gegner entfernt bist wie der Wert beträgt.

Wann gehe ich in den Nahkampf?

Wenn du im Nahkampf stärker bist als dein Gegner, du keine Fernkampfwaffe oder Munition hast oder dein Gegner eine mächtige Fernkampfwaffe hat, die er im Nahkampf nicht einsetzen kann.

Aus dem Nahkampf zurückziehen

Willst du dich aus dem Nahkampf zurückziehen, haben alle Umstehenden Gegner in Nahkampfreichweite die nicht angeschlagen sind einen normalen Nahkampfangriff auf dich frei.

Wann fliehe ich aus dem Nahkampf?

Wenn dein Gegner im Nahkampf stärker ist als du, oder er ist in der Überzahl, wenn du eine stärkere Fernkampfwaffe hast als deine Gegner oder wenn der Gegner gar keine Fernkampfwaffe hat.



= Unbewaffnet



= Bewaffnet



= Provokation



= Einschüchterung