



# Kampfwerte

Lebenspunkte	mentale Gesundheit	Initiative	
Nusdauer	Widerstandskraft	Schnelligkeit	

### Kampffähigkeiten

waffenloser Kampf	Wurfwaffen
einhändige Stichwaffen	mehrhändige Stichwaffen
einhändige Hiebwaffen	mehrhändige Hiebwaffen
leichte Projektilwaffen	schwere Projektilwaffen
leichte Energiewaffen	schwere Energiewaffen

#### Resistenzen

Energie				
Feuer				
Neuronal				
Schnitt				
Stumpf				

#### **Aktionspunkte**

0 1 2 3 4
-----------

### Reaktionspunkte

0	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

### Waffen / Angriffsmodule

Bezeichnung	Energiebedarf	Angriffsschaden	Reichweite

Charaktername	Spezies



# Schutzkleidung / Schutzmodul

Bezeichnung	Energiebedarf	Schutzwirkung	Haltbarkeitswert

# Kampfausrüstung

Bezeichnung	Energiebedarf	Effekt / Schaden	Reichweite

Drohnenbegleiter	

Charaktername	Spezies



# Kampfaktionen

Bezeichnung	AP	RP	Ausdauer	Effekt
bewegen	1	0	1 pro Meter	
sprinten	1	1	4 pro Meter	Schnelligkeit*2
fokussieren*	0	1		Statuseffekt "im Blick"
geduckt halten	1	0	2 pro Zug	+2 Deckung
Deckung nutzen	1	0	4	in Deckung
Ausrüstung wechseln	1	0	2	tauschen
Ausrüstung nutzen	1	0	2	
rufen	0	1		kurzer Ruf
Abwehr vorbereiten	0	1		+3 Qualität Abwehr
Angriff abwehren	0	0	Schaden/3	
Ausweichen vorbereiten	0	1		+3 Qualität Ausweichen
Angriff ausweichen	0	0	12	
Nahkampfangriff*	1	1	4+Gewicht	normaler Angriff
Angreifen + bewegen	1	1	(4+Gewicht)*2 +1 pro Meter	normaler Angriff
schwerer Nahkampfangriff	1	1	(4+Gewicht)*4	Schaden*2 / -3 Qualität
gezielter Nahkampfangriff	1	1	6+Gewicht	gezielter Angriff
Fernkampfangriff	1	1	3	normaler Angriff
gezielter Fernkampfangriff	1	1	5	gezielter Angriff

#### Effektschaden

Wurfdifferenz	Effekt
1 - 2	Wurf gegen Statuseffekt (erleichtert um 2)
3 - 4	Wurf gegen Statuseffekt
5	Wurf gegen Statuseffekt (erschwert um 2)
6 - 8	Wurf gegen Statuseffekt (erschwert um 2) + 50% Effektschaden
9+	Wurf gegen Statuseffekt (erschwert um 2) + 100% Effektschaden

Kampfboni / Statuseffekte