

Kampf Kurzregeln

- 3 Phasen:
1. Bewegung
 2. Nahkampf und Fernkampf
 3. Aktionen

1. Bewegung:

Laufen:

-messen Sie den Bewegungswert des Profils mit einem Maßband oder dem 3D-Maßband

Sprint:

-der Bewegungswert wird verdoppelt und gemessen. Die Figur kann in diesem Zug keine Kämpfe oder andere Aktionen ausführen.

Geländebewegung:

-der Bewegungswert wird halbiert

2. 1. Nahkampf:

-die Basen müssen sich berühren

-der Nahkampf beginnt mit der Figur, die sich in den Nahkampf bewegt hat, oder die mit dem nächst höherem Tapferkeitswert.

-wenn die Figur in den Nahkampf sprintet erhält der Gegner sofort ein Extraangriff

Trefferwurf:

ein W20 auf den Kampfgeschickwert, ist das Ergebnis gleich oder niedriger ist der Gegner getroffen

Wurf = 20 ist ein Patzer (siehe Regeln)

Wurf = 1 ist ein gezielter Treffer (siehe Regeln)

Schadenswurf:

-man würfelt wie bei der getragenen Waffe beschrieben ist

Wurf = 1 Trefferzone getroffen

W6 = 1-2 Beinschaden (siehe Regeln)

3-5 Armschaden (siehe Regeln)

6 Kopfschaden (siehe Regeln)

Rüstungswurf:

- wenn der Gegner Schaden bekommen hat, kann er ein Rüstungswurf machen falls vorhanden

- würfeln wie vom Rüstungsteil oder -teile beschrieben und vom Schaden abziehen

2.2. Fernkampf:

-Modelle im Nahkampf können keinen Fernkampf ausüben.

Reichweite:

-je 10 cm Abstand zum Ziel wird -1 auf den Schussfertigkeitwert abgezogen

Trefferwurf:

ein W20 auf den Schussfertigkeitwert minus Reichweite (s.o.), ist das Ergebnis gleich oder niedriger ist der Gegner getroffen

weitere Modifaktoren:

in Deckung -2 auf SF Wert

kleines Ziel -1 auf SF Wert

großes Ziel +1 auf SF Wert

...danach siehe Nahkampf (gleiche Regeln)

Flucht, Umfallen oder Tod

-wenn die Trefferpunkte unter 20% fallen, muss ein Test auf den Körperkraft Wert abgelegt werden, wenn er niedriger oder gleich ist, ist er bestanden. Wenn nicht muss ein weiterer W6 geworfen werden:

Wurf 1- 3 er flieht, die Figur muss zur nächsten Spielkante gesetzt werden mit seinem Bewegungswert (- 2 Aufgrund der Verletzung)

Wurf 4-6 er geht zu Boden, W6 Runden (Figuren am Boden werden im Nahkampf immer automatisch getroffen und haben keine Rüstungswürfe)

Figuren mit 0 Trefferpunkten gelten als tot und werden aus dem Spiel genommen.

3. Aktionen:

eine Aktion pro Runde möglich (Ausnahme einige Talente)

Beispiel Aktionen:

Waffe aufheben

Waffe wechseln

Zauber sprechen

Trank trinken

Kolben werfen

Ration essen

Nachladen von Schusswaffen

weitere kann der Dark Lord zulassen

Nachdem alle Phasen und Aktionen von einer Figur beendet worden ist die nächste Figur dran (Tapferkeit Wert & in den Nahkampf gezogen beachten). Wenn alle Figuren damit fertig sind geht die nächste Runde los.

Für weitere Informationen und Spielregeln: www.Grim-Saeculum.com

