

Referenzbogen

V1.1

Spielablauf:

Organisationsphase:

1. Alle verbrauchten Marker entfernen
2. Gespielte Karten ggf. entfernen
3. Regenerationsprobe für jedes Modell ablegen

Effektphase:

1. Alle im Spiel aktiven Langzeiteffekte wie Zauber, Flüche, Vergiftungen Blutungen etc. werden abgehandelt.
2. Wetter und Umgebungseffekte falls vorhanden, werden abgehandelt.

Initiativephase:

1. Initiativemarker auf Referenzkarten der Modelle verdeckt verteilen. Marker mit 0,1,2 sind unerschöpflich, Marker mit 3,4,5 sind erschöpfliche Marker.

Aktionsphase:

1. Marker umdrehen und Modell mit höchster modifizierter Initiative bestimmen.
2. Initiativecountdown mit dem Modell beginnen und der Reihe nach Modelle aktivieren. Bei gleicher mod. Initiative beginnt das Modell mit der höheren Grundinitiative, dann das mit weniger LP Verlust, dann W10 Wurf höher.

Kampf:

Globaler Mindestwurf: "5"

Globaler Erfolgsgrad: "1"

Globaler Mindestwurf für Widerstandsproben: "5"

Nahkampf:

Ein Modell befindet sich im Nahkampf, wenn es sich im Basekontakt mit einem oder mehreren gegnerischen Modellen befindet, oder wenn es selbst oder ein gegnerisches Modell über eine 2H Waffe verfügt und der Abstand zwischen den Bases der Modelle weniger als 1" beträgt.

Modifikatoren:

Boni:

Gegner auf Rückseite angreifen:

+2W10 zu eigenem Würfelpool, Gegner darf weder blocken noch parieren

Kampf von erhöhter Position:

+1W10 zum eigenen Würfelpool

Kampf mit 2 Einhandwaffen:

benötigt Beidhändigkeit! Modell darf in einer Kampffaktion und mit einer Trefferprobe beide 1H Waffen gleichzeitig zum Einsatz bringen. Modell erleidet dabei +1EG und +1MW auf Trefferprobe. Waffenschaden wird von beiden Waffen gepoolt.

Kampf gg. niedergeschlagenen Gegner:

Angreifendes Modell erhält +1W10 zum Würfelpool und -2 MW auf eigene NK-Probe (damit auf globalen Mindestwurf 3)

Mali:

Kampf gegen mehrere Gegner:

+1EG auf die eigene Nahkampfprobe, für jeden weiteren Gegner im gleichen Nahkampf nach dem ersten.

Kampf gegen einen stärkeren Gegner:

+1MW für jeden NK-Wert, den das gegnerische Modell mehr hat als man selbst, ausser man greift auf Rückseite an.

Kampf durch eine Verschanzung:

NK-Angriff auf verschanzte Gegner nicht möglich, ausser man inst innerhalb der Verschanzung!

Fernkampf:

Ein Modell mit einer aktiven Fernkampfwaffe, das sich selbst nicht im Nahkampf befindet und Sichtlinie auf sein Ziel hat, ist berechtigt auf dieses einen Fernkampfangriff im Rahmen der Reichweiten seiner Fernkampfwaffe durchzuführen.

Boni:

Schießen auf große Ziele:

Bei Beschuss auf Ziele mit großer Base +2 MW auf FK-Probe.

Mali:

Schießen auf große Reichweite:

Ziel weiter entfernt als Hälfte der max Reichweite +1EG auf FK-Probe.

Schießen auf bewegte Ziele:

Ziel hat sich bewegt: +1 auf MW auf FK-Probe

Ziel ist gesprintet: +1 MW und +1EG auf FK-Probe.

Schießen nach eigener Bewegung:

Vor Schuß selbst bewegt: +1 MW auf FK-Probe

Schießen auf geschützte Ziele:

Geschütztes Ziel: +1EG

Ziel in Deckung: +2EG

Ziel Verschanzt: Verschanzungswerte benutzen. Ansonsten: +3EG

Zauberkampf:

Zauberwerte:

1. Name des Zaubers
2. Reichweite (RW) des Zaubers
3. Komplexität : x/y (x=MW; y=EG)
4. Schaden
5. Essenkosten (EK)
6. Laufende Kosten um Zauber aufrecht zu erhalten

Sonderaktionen:

Verfügbare Sonderaktionen für Nahkämpfer:

Sturmangriff; Schildschlag; Gegenangriff; Riposte; Zurückdrängen; Schmetterschlag; Klingenwirbel.

Verfügbare Sonderaktionen für Fernkämpfer:

Zielen; Sturmabwehrschiessen; Blattschuß; Deckungsfeuer; Aufgesetzter Schuß; Niederschiessen; Gezieltes Vorrücken.

Verfügbare Sonderaktionen für Zauberkundige:

Essenzfokussierung; Konzentration; Reichweitenerhöhung; Ausweitung; Ablenkung; Weiterleitung; Entfesselung