

Verteidigungs-Cheat-Sheet

Zur Verteidigung gegen Fern und Nahkampfangriffe oder indirekte Spruchzauber



Was du wissen musst

Attribute

- Reaktion
- Konstitution

Fertigkeiten

- Ausweichen
- Akrobatik
- (Nahkampffertigkeit)

Optionen

- Verletzungsmodifikator
- Volle Abwehr nutzen?
- Eigene Panzerungsstufe

Variablen

- Verschiedene Modifikatoren (siehe Tabelle rechts)
- Waffen-Schadenscode des Angreifers
- Panzerbrechmodifikator des Angreifers
- Erfolge des Angreifers
- Eigene Erfolge
- Nettoerfolge des Angreifers
- Modifizierter Schadenscode



Was du tun musst

1. Entscheide Dich, ob du die jetzige oder die nächste komplexe Handlung für volle Abwehr nutzen möchtest.
2. Addiere deine Reaktion zum Verteidigungs-Würfelpool.
3. Falls du gegen einen Nahkampfangriff verteidigst addiere Ausweichen zu deinem Würfelpool.
4. Nutzt du nicht „volle Abwehr“ überspringe diesen Schritt. Du darfst entweder Ausweichen (möglicherweise erneut) oder Akrobatik zu deinem Pool addieren. Verteidigst du gegen einen Nahkampfangriff, darfst du stattdessen auch die Fertigkeit für deine in diesem Moment verwendete Nahkampfwaffe verwenden (inklusive Waffenloser Kampf). Nur eins der beiden darf verwendet werden.
5. Subtrahiere die Verteidigungsmodifikatoren vom Pool.

VERTEIDIGUNGS-MODIFIKATOREN	
Situation	WP-Modifikator
Verteidiger bemerkt den Angriff nicht	Keine Verteidig. möglich
Verteidiger verwundet	-Verletzungsmodifikator
Verteidiger in einem sich bewegendem Fahrzeug	+3
Verteidiger hat sich seit seiner letzten Handlung bereits gegen andere Angriffe gewehrt	-1 pro weitere Verteidigung
Verteidiger am Boden	-2
Nur Fernkampfangriffe	
Verteidiger läuft	+2
Verteidiger in Teildeckung	+2
Verteidiger in guter Deckung	+4
Verteidiger im Nahkampf wird Ziel einer Fernkampfatacke	-3
Angreifer schießt eine weite Salve	-2
Angreifer schießt eine lange weite Salve	-5
Angreifer schießt eine vollautomatische weite Salve	-9
Angreifer schießt mit Schrotflinte bei mittlerer Streuung	-2
Angreifer schießt mit einer Schrotflinte bei weiter Streuung	-4
Angreifer verwendet flächenwirks. Waffe (Granate, Rakete)	-2

6. Würfele deinen Würfelpool, merke dir die Erfolge.
7. Subtrahiere deine Erfolge von den Erfolgen des Angreifers. Hat er nun Null oder weniger Nettoerfolge, hast du den Angriff abgewehrt und kannst hier aufhören.
8. Addiere des Angreifers Nettoerfolge zu seinem Waffen-Schadenscode, dies ist der modifizierte Schadenscode. Ist er größer als dein Panzerungswert, (modifiziert durch den gegnerischen Panzerbrechmodifikator,) erhältst du körperlichen Schaden, ansonsten geistigen Schaden.
9. Addiere deine Konstitution zu deinem Schadenswiderstands-Würfelpool.
10. Addiere deinen Panzerungswert, modifiziert durch den gegnerischen Panzerbrechmodifikator zu deinem Würfelpool
11. Würfele deinen Würfelpool und subtrahiere deine Erfolge vom modifizierten Schadenscode. Ist die Differenz größer als Null mach dir dementsprechend viele Kreuzchen auf der passenden Schadensleiste, körperlich oder geistig.