

Universalis

↶ AP-Kosten für Aktionen

Ausrüstung	
Ausrüstung verwenden	X
Bewegung	
Aufstehen	1
Angriffsbewegung	WK
Aus Nahkampf lösen	2 3
Drehen	0
Hinlegen	1
Normale Bewegung	1 2
Objekt verwenden	1
Eigenschaften	
Eigenschaft anwenden	X
Fernkampf	
Feuerbereitschaft	2
Gezielter Schuss	WK+2
Nachladen	WK
Normaler Schuss	WK+1
Schnellschuss	WK
Kräfte	
Kraft einsetzen	X
Kraft beenden	1
Kraft blockieren	2
Nahkampf	
Angriff	WK
Verteidigung	2
Verwegener Angriff	WK+2
Tarnung	
Aufklären	2+

↷ AP-Kosten für Reaktionen

Bewegung	
Beschuss Ausweichen	1
Fernkampf	
Reaktionsfeuer	WK
Kräfte	
Kraft blockieren	3
Nahkampf	
Gegenangriff	WK
Gelegenheitsangriff	WK
Tarnung	
Aufklärungsunterstützung	2

Ablauf der Runden

Rundenbeginn

- Die AP jedes Modells werden wieder aufgefüllt. Die nicht verbrauchten und bereits halbierten AP aus der Vorrunde werden addiert.
- Modelle mit Schock-Token verlieren automatisch pro Token 1 AP.
- Alle Modelle in Panik werden entsprechend bewegt. Dies kann gleichzeitig geschehen.

Initiativephase

- Token für schnelle Bewegung, Verteidigung oder Feuerbereitschaft entfernen.
- Vergiftung anwenden.
- Brennen anwenden.

Universalis

Modifikatoren im Fernkampf

Deckung	
weich	-1
hart	-2
massiv	-3
Gezielter Schuss	+2
Größe	
klein	-1
mittel	±0
groß	+1
riesig	+2
Indirekt	-5/-3
Liegender Schütze	+2
Reaktionsfeuer	-1
Schnelle Bewegung	-2
Schnellschuss	-2
Unhandliche Waffe	-3

Modifikatoren im Nahkampf

Aktive Tarnung	+2
Angriffsbewegung	+2
Größenunterschied	+2/Stufe
Multiple Gegner	+2/Modell
Unhandliche Ausrüstung	-3

Trefferzonen

