

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

