

CEPHEUS: TAISTELUSÄÄNNÖT PÄHKINÄNKUORESSA

- Taisteluvuoro: 6 sekuntia. 1 pikkutoiminto + 1 iso toiminto
- **Testi on 2d6 + taito + stattuuttuja. Normaali kohdeluku 8**
- DM = "dice modifier", bonus tai miinus heittoon
- Efekti = määrä, jolla nopanheiton ja muuttujien tulos ylitti tai alitti kohdeluvun
- Jos ei ole taitoa (esim. yrittää ensiapua ilman edes Medicine-0 -taitoa), DM -2

Taistelun kulku:



1. Jokainen taistelija heittää aloitteen (2d6 + DEX)
 - a. Taktiikka: johtajan Tactics+INT, efekti lisätään kaikkien aloitteeseen
 - b. toiminta etenee aloitejärjestyksessä suurimmasta alkaen
 - c. Kiire: +2 aloitteeseen, mutta -1 DM toimintaan
 - d. Reagointi: -2 aloitteeseen, -1 DM (kasautuva) toimintaan: väistöt yms.
 - i. reagoida voi aina kun joku on tekemässä jotain, esim. jos hahmoa ammutaan ja hän näkee tämän, hän voi reagoida ja suojautua
 - ii. väistö: -1 hyökkäykseen (-2 jos suoja), -1 omiin toimintoihin
2. Pikkutoiminnot (1 kpl)
 - a. tähtää: +1 DM tai +2 DMG
 - b. vaihda asentoa (seisoo / kyykistyy / makaa)
 - c. liiku, max 6m, 3m jos kyykyssä, 1,5m jos ryömien
 - d. vedä ase / vaihda lipas
3. Isot toiminnot (1 kpl)
 - a. hyökkääminen
 - b. +2 pikkutoimintoa
 - c. mitä tahansa, mikä vaatii taitoheiton

Hyökkääminen:



- Osumatesti:
 - Gun Combat+DEX (pyssyt)
 - Melee Combat+DEX tai STR (lähitaistelu)
 - Athletics+DEX (kranaatit ja heitetyt jutut)
 - Gunnery+DEX (raketinheittimet yms.)
- Kantama ja suoja vaikuttavat:
 - 1.5 m / 3m / 12m (pistooli -0) / 50m (kivääri -0) / 250m (sniper -0) / ...
 - -1 ... -6 jos kohteella on suojaa tai on muita haittatekijöitä
- Sarjatuli: joko +n osumaan (hajatulit) tai +n d6 DMG
 - rynnäkkökivääri: joko +1 osumaan tai +1d6 DMG
 - kk: joko +2 osumaan tai +2d6 DMG
- Aiheutettu vahinko:
 - asevahinko (DMG) + hyökkäyksen efekti – panssari (AR)

Rauhallisuus:



- Kun kohti ammutaan, heitä Gun Combat+PSY pysyäksesi rauhallisena
 - DM -1 – -4 (tai vielä enemmän): tulituksen määrä; kevyet täysautomaattiaseet -1, konekivääri -2, ristitulessa -3 tai -4...
 - DM -4: ei suojaa
 - DM -2: kevyt suoja (pelkkä näkösuoja, pensaikko, matalana...)
 - DM +0: hyvä suoja (seinä, auto...)
 - DM +johtajan leadership-heiton efekti
 - johtaja: iso toiminto, Leadership+SOC, efekti kaikkien rauhallisuuteen
- Epäonnistumisesta seuraa efektin verran:
 - miinus aloitteeseen (ei ylärajaa)
 - negatiivinen DM kaikkiin toimintoihin paitsi suojautumiseen
 - miinukset poistuvat 2 per vuoro, jos ei ole tulituksen kohteena

Vahingoittuminen:



- Vähennetään panssariarvo (AR). Jos efekti 6+: ainakin 1 piste vahinkoa
- Vahinko vähennetään ensin END:istä, seuraava osuma korkeimmasta fyysisestä ominaisuudesta (joka voi yhä olla END...), jne.
- combat+PSY-heitto rauhallisena pysymiseen, kuten ylempänä; -DM osuman aiheuttama vahinko. On luultavaa, että hahmo ei pariin vuoroon tee mitään.

Vahingon seuraukset:



- jos yksi ominaisuus on 0, tila on *vakava*; -2 fyysiseen toimintaan
- jos kaksi ominaisuutta on 0, tila on *kriittinen*; toimintakyvytön
- verenvuoto: *vakava* tila 2d6+PSY joka minuutti; *kriittinen* sama joka vuoro
 - jos 7 tai alle, vähennetään piste suurimmasta fyysisestä ominaisuudesta
 - jos 11 tai yli, verenvuoto tyrehtyy eikä tarvitse enää heittää
- jos kolme ominaisuutta on 0, hahmo on kuollut

Kenttäensiapu:



- Hätäensiapu Medicine+EDU, 1d6 vuoroa, onnistuminen => verenvuoto päättyy
 - hätäensiavun aikana uhri ei testaa verenvuotoa
- Kenttähoito Medicine+EDU, 1d6x10 minuuttia
 - 5 min vahingosta: parantaa 2x heiton efektin verran stappipistettä
 - 1h vahingosta: parantaa 1x heiton efektin verran stappipistettä
 - pelkillä perussidetarpeilla DM -2, maksimiefekti 3