

## James Bond Tabellen

### Kampfbewegung

Normal	Geschwindigkeit *10 in Feet
Zigzag	Geschwindigkeit *5 in Feet, kein Angriff möglich

### Schnellziehen

W6 + Geschwindigkeit

- 2 wenn die Waffe noch gezogen werden muss
- 1 Leichte Wunde
- 2 Mittlere Wunde
- 3 Schwere Wunde

### Schaden

Qualität	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
4	ST	ST	ST	ST	LW	LW	LW	LW	LW	LW	MW
3	ST	ST	LW	LW	LW	MW	MW	HW	IN	IN	IN
2	LW	LW	MW	MW	HW	HW	IN	IN	KL	KL	KL
1	LW	MW	MW	HW	HW	IN	IN	KL	KL	KL	KL

Stun = Fernkampf: Willenskraft (Ease 8)

Nahkampf: Stärke (Ease 8) oder raus für W6 Runden

LW = Willenskraft (Ease 7) -1 auf alles

MW = Willenskraft (Ease 5) -2 auf alles                      Chance auf Narbe

HW = Willenskraft (Ease 3) -3 auf alles                      Chance auf Narbe

IN = Ohnmacht für W6 Stunden – zählt danach als HW

KL = Tod

### Fallschaden

Bis 3 Meter	Kein Schaden	20-50 Meter	HW
3-6 Meter	LW	50-80 Meter	IN
6-20 Meter	MW	80+ Meter	KL

### Weitere Wunden

	LW	MW	HW	IN
LW	MW	HW	IN	IN
MW	HW	IN	IN	KL
HW	IN	IN	KL	KL
IN	IN	KL	KL	KL

### Nahkampfschaden – Abschütteln von Schaden

Charaktere mit Stärke 14 oder 15 die ohne Waffe im Nahkampf angegriffen werden, dürfen mit einem Stärke (Ease 5) Check den Schaden um 2 Level senken

### Fernkampf

Probe (Ease 5)

Modifikatoren

- 2 Firer moves this turn
- 2 Specific Shot
- +3 Zielen (kostet die ganze Runde)
- 1 Für jeden Schuss nach dem ersten
- 2 Ziel hat sich diese Runde bewegt
- 4 Ziel hat sich im Zigzag bewegt
- 2 Ziel hat 1/3 Deckung
- 4 Ziel hat 2/3 Deckung
- +4 Ziel ist überrascht

### Nahkampf

Probe (Ease 5)

Modifikatoren

- +0 Faustschlag
- 1 Tritt
- 2 Specific Blow
- x Geschwindigkeit des Ziels

### Narben

MW 5%

HW 15%

INC 35%

First Aid – heilt ein Wound Level

### Hero Points

Verändert die Qualität einer Probe um ein Level, auch für gegnerische Angriffe!

Jede QL1 Probe = 1 HP