

PROBEN (S. 17)

WÜRFELIMIT

Bei **Talentproben** werden nur die 3 höchsten Würfelresultate gezählt. Eine Erhöhung ist nur mit **Kompetenzwürfeln** möglich!

EINFACHE PROBE

Pass. Attribut (*Resistenz, Talent, Kraft*) vs. Schwierigkeit. Probe gelingt beim Erreichen der *Schwierigkeit* (= Zielwert der Probe).

VERGLEICHENDE PROBE

Akteure würfeln auf Attribut (*Resistenz, Talent, Kraft*): Der Angreifer muss Wert des Verteidigers (= Zielwert der Probe) erreichen.

HELFE

Helfer machen Probe auf passende *Kraft* oder *Talent*. Für je 6 Punkte die erwürfelt werden, erhält der Haupt-Akteur der Probe einen *Temporären* Kompetenzwürfel.

SCHWIERIGKEIT VON PROBEN

SCHWIERIGKEIT	ZIELWERT
Unkompliziert	3
Mäßig	6
Schwierig	9
Sehr schwierig	12
Beängstigend	15
Unwahrscheinlich	18
Unglaublich	24
Unfassbar	30
Atemberaubend	36
So gut wie unmöglich	42

ERFOLGSSTUFE

Normaler Erfolg	ZW erreicht.
Großer Erfolg	ZW ≥ 6 übertroffen
Überragender Erfolg	ZW ≥ 12 übertroffen.

KAMPF (S. 26 FF. & 31 FF.)

HANDLUNG UND AKTIONEN

Freie Aktion: Kurze Aktionen: reden, etwas ansagen, etwas wahrnehmen oder *Kräfte* deaktivieren.

Bewegung: 1 x je Runde, vor der *Dynamischen* Aktion ausführen, sonst verfällt sie.

Verteidigung: Als Reaktion auf Angriffsaktionen (so oft möglich, wie man angegriffen wird).

Dynamische Aktion: Etwas aktiv tun: Angriff, Talent-Einsatz, etc. Dynamische Aktionen beenden die Runde des Charakters.

Verzögerte Aktion: Erst jemand anders handeln lassen, der in der Initiativereihenfolge später dran wäre.

KAMPFMANÖVER

Den Kopf hinhalten: Sich zum Ziel eines Angriffs machen, der ein anderes Ziel getroffen hätte.

Kritischer Schlag: Schwachstelle eines Zieles nutzen, um mehr Schaden zu verursachen. Anzahl der Angriffswürfel wird um **n** Würfel reduziert.

Bei Treffer: Addition von **n** x **2** Würfeln zur Schadensermittlung.

Ringen: Ziel körperlich packen. Angriff wird normal gewürfelt.

Normaler Erfolg erzeugt einen Haltegriff und keinen Schaden.

Große und *Überragende Erfolge* fügen zusätzlich Schaden zu, wenn der packende SC das möchte.

Entkommen aus Haltegriff durch Angriff. *Normaler Erfolg* beendet Haltegriff.

Große und *Überragende Erfolge* fügen zusätzlich Schaden zu, wenn der packende SC das möchte.

Spezialeffekt: Statt Schaden andere Effekte erzeugen, z.B. Gegner blenden oder entwaffnen.

Ein Effekt, der eine Szene oder länger dauert, benötigt *Überragenden Erfolg*.

Unterbrechungsaktion: Die Aktion eines anderen unterbrechen. Wurf gegen ZW = Ergebnis der gegnerischen Aktion.

Voller Angriff: Angriffswurf + 1W, eigene Verteidigung nur passiv mit Resistenz (oder geeigneter Kraft) möglich.

Volle Verteidigung: Verteidigungswurf + 1W.

Nur möglich, wenn noch keine *Dynamische* Aktion ausgeführt wurde. Verlust der *Dynamischen* Aktion für diese Runde.

Zerbrechen: *Großer Erfolg* bedeutet, dass das Zielobjekt für eine Runde zerstört ist. *Überragender Erfolg* bedeutet, dass es 1 h oder mehr dauert, um Objekt zu reparieren.

KAMPFABLAUF (S. 24 FF.)

Initiative bestimmen

Wurf auf *Reaktion, Super-Geschwindigkeit* oder *Super-Sinne* (gilt für ganzen Kampf): Akteur mit höchstem Wert fängt an.

Aktionen ausführen (oder verzögern)

Mögliche Aktion siehe erste Spalte: **Handlungsmöglichkeiten**.

Angriff / Kampfmanöver wählen

Angreifer wählt passendes **Attribut** (*Resistenz, Talent, Kraft*).

Das Attribut darf nur einmal je Runde genutzt werden. Ausnahme mit *Boost Geteilte* Aktion möglich.

Verteidigung / Kampfmanöver wählen

Verteidiger wählt passendes **Attribut** (*Resistenz, Talent, Kraft*). Das Attribut darf (mit Ausnahme der *Kräfte Panzerung, Mentaler Schild*) nur einmal je Runde genutzt werden.

Physischer Angriff: Verteidigung mit *Haltung, Zähigkeit, Reaktion, Talent* oder *Kraft*.

Soziale Angriffe: Verteidigung mit *Haltung, Talent* oder *Kraft*.

Mentale Angriffe: Verteidigung mit *Haltung, Wille, Talent* oder *Kraft*.

Wenn keine Verteidigung mehr möglich, Verteidigung mit $\frac{1}{2}$ W.

Schaden ermitteln

Schaden (in W6) abhängig von *Erfolgsstufe*, wird von passender **Resistenz** abgezogen.

ZIELWERT ERREICHT: 1W

Zielwert	≥ 6 übertroffen: 2W
Zielwert	≥ 12 übertroffen: 3W
Zielwert	≥ 18 übertroffen: 4W
Zielwert	≥ 24 übertroffen: 5W
Zielwert	≥ 30 übertroffen: 6W

Schaden ermitteln bei Waffen mit Drohpotential (S. 226 f.)

Schaden (in W6) abhängig vom **Drohpotential** (DP) der Waffe und Talent *Schießen*. Wird von passender *Resistenz* abgezogen.

1. Erst ermitteln ob Angriff erfolgreich.

2. Dann Schaden ermitteln:

■ Schaden = Wurf Angreifer - Wurf Verteidiger + Bonus durch DP

■ Bonus durch DP = Verwendete Würfel aus dem Angriffswurf mit *Schießen* * x Drohpotential der Waffe. * (also normalerweise maximal 3 Würfel)

3. Schaden in W6 wie in der obigen Tabelle angegeben.

Schadenseffekt ermitteln

Kampfunfähig: Eine Resistenz ≤ 0 .

Rückstoß: Je 1W Schaden in *Zähigkeit*.

Initiativeverlust: Bei Schaden in *Reaktion*: Anfang der Runde *Initiative* neu.

ERHOLUNG (S. 31, 84)

Anwendung der Kraft Heilung: Für je 6 gewürfelte Punkte Wiederherstellung 1W in *Resistenz*.

Natürliche Erholung: Bei

Resistenzen < 0W: 1W/h

Resistenzen ≥ 0 W: 1W/10 min

Die Reihenfolge der sich erholenden Resistenzen wird durch Spieler bestimmt.

KOMPETENZWÜRFEL (S. 22)

Aktion unterbrechen: Ohne *Verzögerte* Aktion das Manöver *Unterbrechungsaktion* nutzen.

Auf nächste *Dynamische* Aktion verzichten.

Attribute mehrmals verwenden: Attribut nochmals verwenden, obwohl es in dieser Runde bereits benutzt wurde.

Den Kopf hinhalten: Ohne *Verzögerte* Aktion das Manöver *Den Kopf hinhalten* nutzen.

Einen Wurf verbessern: Kompetenzwürfel wird geworfen und zum Ergebnis einer Probe addiert.

Muss vor Beginn der Probe angesagt werden!

Eine Szene betreten: Genau das.

Erzählerische Kontrolle: Die aktuelle Szene um erzählerische Merkmale / Fakten ergänzen.

Nachteil ignorieren: Einen eigenen *Nachteil* für eine Runde ignorieren.

Spezial-Aktion: Eine *Kraft* temporär verbessern oder erlangen.