



## 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.

### HELFEN

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 $\geq 6$ übertroffen
Überragender Erfolg	ZW $\geq 12$ 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	$\geq 6$ übertroffen: 2W
Zielwert	$\geq 12$ übertroffen: 3W
Zielwert	$\geq 18$ übertroffen: 4W
Zielwert	$\geq 24$ übertroffen: 5W
Zielwert	$\geq 30$ 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*  $\leq 0$ .

**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*  $\geq 0W$ : 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.