

RESISTENZE

MAX	AKTUELL	MAX	AKTUELL	MAX	AKTUELL	MAX	AKTUELL	GESAMT	AKTUELL
HALTUNG	REAKTION	WILLE	ZÄHIGKEIT	KOMPETENZWÜRFEL	TEMPORÄRE KOMPETENZWÜRFEL				

VORTEILE & NACHTEILE

[illegible]**TALENTE**[illegible]**KRÄFTE**[illegible]

AUSRÜSTUNG

ERFOLGSTABELLE

1	7	13	19	25	31	37	43	49	55
2	8	14	20	26	32	38	44	50	56
3	9	15	21	27	33	39	45	51	57
4	10	16	22	28	34	40	46	52	58
5	11	17	23	29	35	41	47	53	59
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60

NOTIZEN

NAME

SPIELER:IN

ALIAS

NOTIZEN



PROBEN (S. 17-21)

WÜRFELIMIT

Bei **Talentproben** werden nur die 3 höchsten Würfel-**Ergebnisse** 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 ≥ 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 Initiativreihenfolge 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**.

☐ **Sozialer Angriff:** Verteidigung mit **Haltung**, **Talent** oder **Kraft**.

☐ **Mentaler Angriff:** 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. 31-34)

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.