

---

---

---

---

---

---

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 $\geq 6$ 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 × 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 × 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	$\geq 6$ 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.