

KAMPOPTIONEN UND WEITERE MODIFIKATOREN

Abgelenkt: -2 auf alle Eigenschaftsproben bis zum Ende des nächsten Zugs des Charakters.

Angesagte Ziele: Gliedmaße ist -2 / Hand -4 und kann entwaffnen. Kopf oder Organe ist -4 und +4 Schaden.

Angriffe mit der falschen Hand: -2 auf Angriffswürfe mit der falschen Hand.

Auf dem Boden: Mittlere Deckung gegen Fernkampfangriffe aus 3"+ Entfernung; -2 auf *Kämpfen* und -2 Parade. Aufstehen kostet 2" Bewegungswerte.

Aufsparen: Der Charakter „spart“ seinen Zug auf, um später in der aktuellen Runde an der Reihe zu sein. Er verliert die aufgesparte Aktion, wenn er *Angeschlagen* oder *Betäubt* wird. Er kann Aktionen von Feinden mit einem vergleichenden Athletikwurf unterbrechen.

Beleuchtung: Duster -2; Dunkel -4; vollständige Finsternis -6.

Berittener Kampf: Reiter und Reittier handeln auf der gleichen Aktionskarte; Reiter greift mit dem niedrigeren Wert von *Kämpfen* oder *Reiten* an; *Schießen* erleidet einen Abzug von -2 für *Unsicheren Grund*; Sturmangriff verursacht +4 Schaden, aber erfordert 6" gerade Bewegung.

Berührungsangriff: +2 auf die *Kämpfen*probe.

Betäubt: Opfer sind *Abgelenkt*, bis sie sich erholen, gehen zu Boden, können sich nicht bewegen oder handeln, zählen nicht für den Überzahlbonus und sind anfällig für Überraschungsangriffe.

Betäubungsschaden: Vor dem Angriffswurf ansagen; Ziele werden für 1W6 Stunden bewusstlos geschlagen anstatt potenziell getötet wenn *Ausgeschaltet*. Klingenwaffen erleiden -1 auf Angriffswürfe.

Deckung: Leicht -2, Mittel -4, Schwer -6, Fast vollständig -8.

Hindernisse: Hindernisse addieren Panzerung, wenn der Angriff um den Deckungsabzug misslingt. Beispielwerte: dickes Glas, Türen (+2), Metallblech, Autotür aus Stahl (+4), Eichentür, Wand aus Hohlblocksteinen (+6), Ziegelmauer (+8), Steinmauer, Baum (+10).

Dinge zerstören: Siehe Objekthärte-Tabelle; stationäre Gegenstände haben Parade 2. Kein Bonusschaden und keine explodierenden Würfel möglich.

Entfernung: Kurz 0, Mittel -2, Weit -4, Extrem -8.

Entwaffnen: Angesagter Angriff auf Gliedmaße oder Waffe. Bei einer Waffe würfle Schaden gegen das Objekt (siehe Dinge zerstören), Ziel muss Stärkewurf gleich dem Schaden machen oder sie fallenlassen. Bei Gliedmaßen müssen *Angeschlagene* oder verwundete Verteidiger einen Stärkewurf mit -2 (Gliedmaße) oder -4 (Hand) machen, oder den Gegenstand fallenlassen.

Erschöpfung: -1 auf alle Aktionen (-2 wenn *Entkräftet*). Es wird eine Stunde *Erschöpfung* pro Stunde geheilt, außer die Quelle sagt anderes. *Ausgeschaltete* Opfer werden für 2W6 Stunden bewusstlos.

Extreme Entfernung: Die Obergrenze für die extreme Entfernung einer Waffe ist ihre vierfache weite Entfernung. Auf solche großen Entfernungen zu feuern erfordert es zu Zielen. Wenn Zielen auf diese Weise verwendet wird, verringert es keine Abzüge. Der Abzug ist -8, -6 mit einem Zielfernrohr.

Fernkampfangriffe im Nahkampf: Angreifer kann eine Macht oder Waffe nicht größer als eine Pistole verwenden; ZW ist Parade des Verteidigers.

Flächeneffekt: Ziele, die die Schablone berühren, erleiden Schaden. Deckung gilt als Panzerung. Misslungene Würfe können abweichen.

Ohne Miniaturen: KFS betrifft 2 Ziele, MFS oder Kegel 3, GFS 4.

Freie Angriffe: Der Charakter kann einen Angriff ohne Spezialmanöver oder optionale Kampftalente wie *Schneller Angriff* oder *Rundumschlag* machen.

Gebunden & Festgehalten: *Festgehaltene* Charaktere können sich nicht bewegen und sind *Abgelenkt*, bis sie frei sind. *Gebundene* Charaktere sind außerdem *Verwundbar*, und können keine körperlichen Aktionen versuchen außer sich zu befreien.

Sich befreien: Das Opfer macht eine Athletikprobe (oder Stärke-2) als Aktion (als vergleichender Wurf, wenn es von einem Feind festgehalten wird). Bei einem Erfolg wird ein *Gebundener* Charakter *Festgehalten*, und *Festgehaltene* Charaktere sind frei. Eine Steigerung befreit das Opfer. Beide können mit Stärke-2 würfeln.

Geschwindigkeit: -1 (100 km/h+), -2 (200 km/h+), -4 (400 km/h+), -6 (Mach 1+), -8 (Mach 2+), -10 (nahe Lichtgeschwindigkeit)

Größe/Größenordnung: Winzig -6, Sehr klein -4, Klein -2, Groß +2, Riesig +4, Gigantisch +6. Addiere Differenz gegen größere Ziele; ziehe Differenz gegen kleinere Ziele ab.

Herausfordern: Beschreibe Aktion und lege einen vergleichenden Fertigkeitwurf gegen das verknüpfte Attribut des Feindes ab. Bei Erfolg ist der Feind *Abgelenkt* oder *Verwundbar* (Wahl des Angreifers), bei einer Steigerung *Angeschlagen*.

Improvisierte Waffen: -2 auf Angriffe.

Leicht: Reichweite 3/6/12, Schaden Stä+W4, Mindeststärke W4

Mittel: Reichweite 2/4/8, Schaden Stä+W6, Mindeststärke W6

Schwer: Reichweite 1/2/4, Schaden Stä+W8, Mindeststärke W8

Mehrfachaktionen: Ziehe 2 von allen Aktionen für jede zusätzliche Aktion nach der ersten ab (Maximum 3).

Nachladen: Einen Pfeil oder Schleuderstein aufzuladen ist einmal pro Aktion eine freie Aktion. Bolzen, Ladestreifen, Magazine oder einzelne Kugeln zu laden ist eine Aktion.

Natürliche Waffen: Kreaturen mit Fängen, Klauen, Hörnern und so weiter gelten als bewaffnet. Biss ist beim Ringen möglich, Klauen addieren +2 auf Würfe mit *Athletik* (Klettern), und Hörner verursachen +4 Schaden, wenn die Kreatur mindestens 5" läuft.

Ringen: Wenn dem Angreifer ein vergleichender Athletikwurf gelingt, ist das Opfer bei Erfolg *Festgehalten* oder mit einer Steigerung *Gebunden*. Der Angreifer ist auch *Verwundbar*.

Größe: Charaktere können nicht mit Kreaturen ringen, die zwei *Größen* größer sind als sie selbst.

Zermalmen: Sobald der Angreifer einen Gegner gepackt hat, kann er eine Aktion für einen vergleichenden Stärkewurf verwenden, wobei er bei Erfolg seine *Stärke* in Schaden verursacht (Kämpfer mit Spezialfähigkeit Biss können stattdessen beißen).

Rücksichtsloser Angriff: +2 *Kämpfen*, +2 Schaden, aber *Verwundbar* bis zum Ende des nächsten Zugs des Angreifers.

Rückstoß: -2 auf *Schießen* bei FR 2 oder mehr.

Schilde: Addiere auf Parade: klein +1, mittel +2, groß +3; bietet Deckung gegen Fernkampfangriffe von vorne und der Schildseite: mittel -2, groß -4. Getragene Schilde können für Angriffe mit Stä + W4 Schaden verwendet werden.

Schrotflinten: +2 auf *Schießen*. Schaden ist 3W6 auf kurze Entfernung, 2W6 auf mittel, und 1W6 auf weit.

Sperrfeuer: Angreifer platziert mittlere Flächenschablone und macht eine Schießenprobe. Jedes Ziel, das vom Angriffsergebnis getroffen wird, ist *Abgelenkt*, und wird bei einer Steigerung getroffen (bis zur Feuerrate der Waffe).

Stoßen: Angreifer und Verteidiger machen vergleichende Stärkewürfe (+2 wenn sich der Angreifer mehr als 2" bewegt hat). Verteidiger wird 1" zurückgestoßen (2" mit einer Steigerung). Gestoßene Ziele machen Athletikproben (-2 wenn mit Steigerung gestoßen wurde) oder landen auf dem Boden. Beide addieren den Paradebonus ihres Schilds.

Todesstoß: Tötet einen hilflosen Gegner mit einer tödlichen Waffe sofort.

Treffer auf Unbeteiligte: Misslungene Würfe auf *Athletik* (Werfen) / *Schießen* mit einer 1 (1 oder 2 bei Schrotflinten oder automatischem Feuer) auf dem Fertigkeitwürfel trifft ein zufälliges angrenzendes Ziel.

Überraschungsangriff: +4 auf Angriff und Schaden bei wehrlosem Ziel. Wird das Opfer *Angeschlagen* oder verwundet, muss es eine Konstitutionsprobe machen (mit -2 gegen Angriffe auf den Kopf), um nicht bewusstlos zu werden.

Überraschung: Die überfallenden Charaktere beginnen mit einem aufgesparten Zug, Opfer können auf *Wahrnehmung* würfeln, sonst erhalten sie in der ersten Runde keine Aktionskarte.

Überzahlbonus: +1 *Kämpfen* pro zusätzlichem angrenzenden Kämpfer, Maximum +4. Angrenzende Verbündete reduzieren den Bonus gegebenenfalls.

KAMPTOPTIOMEN, FORT.

Unsicherer Grund: -2 auf *Schießen* aus einem Fahrzeug oder von einem Tier in Bewegung oder einer anderen unsicheren Oberfläche.

Unterstützung: Charakter beschreibt, wie er eine Fertigkeit auf eine Weise verwendet, die einen Verbündeten unterstützt, und addiert +1 auf dessen Gesamtergebnis bei einem Erfolg, +2 mit einer Steigerung. *Kritischer Fehlschlag* zieht 2 ab.

Verteidigen: +4 Parade. Verbraucht den ganzen Zug und Charakter kann nicht sprinten.

Verwundbar: Aktionen gegen den Charakter werden mit +2 ausgeführt, bis zum Ende seines nächsten Zugs. (Nicht kumulativ zum Überraschungsangriff).

Waffen bereitmachen: Mach bis zu zwei leicht verfügbare Gegenstände pro Zug als freie Aktion bereit. Zusätzliche Gegenstände sind Aktionen.

Wegspringen: Charaktere können bei Angriffen, bei denen es angegeben ist, durch eine Geschicklichkeitsprobe mit -2 vermeiden, Schaden zu erhalten.

Zielen: Verwende deinen ganzen Zug darauf um bei einem Angriffswurf im nächsten Zug bis zu vier Punkte Abzüge durch *Angesagte Ziele*, *Deckung*, *Entfernung*, *Geschwindigkeit* oder *Größenkategorie* zu ignorieren oder um einen +2 Bonus zu erhalten.

Zurückziehen aus dem Nahkampf: Angrenzende Feinde erhalten einen freien Angriff gegen einen sich zurückziehenden Charakter, solange sie nicht *Angeschlagen* oder *Betäubt* sind.

BENUTZE BENNYS, UM ...

- EINE EIGENSCHAFTSPROBE ZU WIEDERHOLEN
- SOFORT NICHT MEHR ANGESCHLAGEN ZU SEIN
- SCHADEN WEGZUSTECKEN
- EINE NEUE AKTIONSKARTE ZU ZIEHEN
- EINEN DEINER SCHADENSWÜRFEL ZU WIEDERHOLEN
- 5 MACHTPUNKTE ZURÜCKERHALTEN
- DIE GESCHICHTE ZU BEEINFLUSSEN



MACHTMODIFIKATOREN

- **ANHALTENDER SCHADEN (+2):** Im nächsten Zug des Ziels erleidet es den Grundscha-den der Macht abzüglich eines Würfeltyps (nur eine zusätzliche Runde). Wenn der Grundscha-den bereits W4 beträgt, verliert der Angriff einen Würfel.
- **BREMSEN/BESCHLEUNIGEN (+1):** Bremsen senkt die Bewegungsweite des Ziels um 2, bis die Macht endet. Beschleunigen erhöht sie um 2.
- **ERSCHÖPFUNG (+2):** Dieser Modifikator kann auf jede Macht angewendet werden, die Schaden verursacht oder gegen die das Ziel sich zur Wehr setzt. Wenn das Ziel von der Macht betroffen ist, erleidet es außerdem *Erschöpfung*. Dies kann allerdings nicht dazu führen, dass es *Ausgeschaltet* wird.
- **LEUCHTEN/VERSCHLEIERN (+1):** Leuchten gibt ein schwaches Licht ab, dessen Farbe zur Ausprägung passt (oder nach Wahl des Wirkers). Dieser Effekt zieht -2 von den Heimlichkeitswürfeln des Ziels ab und negiert 1 Punkt Beleuchtungsabzüge für jene, die den leuchtenden Charakter angreifen. Verschleiern dämpft und verhüllt das Ziel leicht, so dass Angriffe einen Abzug von -1 erleiden und es einen Bonus von +1 auf Heimlichkeitswürfe erhält.
- **PANZERBRECHEND (+1 bis +3):** Jeder Machtpunkt gewährt PB 2 (siehe Seite 66), bis zu einem Maximum von PB 6.
- **REICHWEITE (+1/+2):** Verdopple die angegebene Reichweite der Macht für 1 Machtpunkt, oder verdreifache sie für +2. Dieser Modifikator kann nicht für Mächte mit der Reichweite *Berührung* oder der *Kegelschablone* verwendet werden.
- **SCHWERE WAFFE (+2):** Der Angriff zählt als *Schwere Waffe*.
- **SELEKTIV (+1):** Der Wirker entscheidet, welche Ziele im Wirkungsbereich betroffen sind und welche nicht.

VERLETZUNGSTABELLE

ZW6	WUNDE
2	Weichteile: Wenn die Verletzung permanent ist, ist an Fortpflanzung ohne ein Wunder der Medizin oder Magie nicht mehr zu denken. Das Ergebnis hat keine anderen negativen Auswirkungen.
3-4	Arm: Das Opfer kann den linken oder rechten Arm (zufällig bestimmt, wenn es kein gezielter Angriff war) nicht mehr verwenden.
5-9	Eingeweide: Dein Held fängt sich einen zwischen Kinn und Leiste ein. Wirf einen W6: 1-2 Gebrochen: <i>Geschicklichkeit</i> wird um einen Würfeltyp verringert (Minimum W4). 3-4 Zerschmettert: <i>Konstitution</i> wird um einen Würfeltyp verringert (Minimum W4). 5-6 Zerstört: <i>Stärke</i> wird um einen Würfeltyp verringert (Minimum W4).
10-11	Bein: Du erleidest das Handicap <i>Langsam</i> (leicht). Wenn dein Held bereits <i>Langsam</i> war, so ist er nun <i>Langsam</i> (schwer).
12	Kopf: Eine schwere Verletzung am Kopf. Wirf einen W6: 1-3 Scheußliche Narbe: Dein Held hat jetzt das Handicap <i>Hässlich</i> (schwer). 4-5 Geblendet: Eines deiner Augen wurde schwer verletzt. Du erleidest das Handicap <i>Einäugig</i> (oder <i>Blind</i> , wenn du nur ein gutes Auge hattest). 6 Gehirnschaden: Massive Verletzung am Kopf. <i>Verstand</i> wird um einen Würfeltyp verringert (Minimum W4).

KUGELN PRO FEUERRATE

FEUERRATE	ABGEFEUERT GESCHOSSE
1	1
2	5
3	10
4	20
5	40
6	50