

SCHNELLÜBERSICHT FÜR SPIELER

INITIATIVREIHENFOLGE

In jeder Runde können Charaktere einen schnellen Zug (▶▶) oder einen langsamen Zug (▶▶▶) ausführen. Schnelle Züge von SC kommen vor schnellen Zügen von NSC, und langsame Züge von SC kommen vor langsamen Zügen von NSC. Alle Charaktere erhalten außerdem eine Reaktion (↵) pro Runde.

AKTIONEN

Jede Aktion kann nur einmal pro Zug genutzt werden (sofern nicht anders angegeben).

- ▶ **Angreifen:** Führe einen Angriff aus. Du kannst 2 Fokus (und ▶) ausgeben, um mit einer zweiten Waffe anzugreifen. Bei einem Fehlschlag kannst du 1 Fokus ausgeben, um einen Streiftreffer zu erzielen.
- ▶* **Bereitmachen:** Bereite eine Aktion vor, die du als Reaktion auf einen Auslöser wie eine andere Aktion oder eine Bedingung einsetzen kannst.
- ▶ **Bewegen:** Bewege dich bis zu deiner Bewegungsrate. (Du kannst dies mehrmals pro Zug einsetzen.)
- ▶ **Interagieren oder Fertigkeit benutzen:** Interagiere mit einem Objekt in der Nähe oder benutze eine deiner Nicht-Angriffs Fertigkeiten.
- ▶ **Lösen:** Bewege dich 5 Fuß, ohne Gelegenheitsangriffe auszulösen.
- ▶ **Vorteil erhalten:** Würfle mit einer Fertigkeit gegen den entsprechenden Widerstand deines Ziels. Bei Erfolg erhältst du Vorteil bei deiner nächsten Probe gegen dieses Ziel, bei dem du eine andere Fertigkeit einsetzt.
- ▶ **Wappnen:** Heb deinen Schild hoch oder geh in Deckung. Alle Angriffe gegen dich erleiden Nachteil.
- ▶▶ **Erholen:** Einmal pro Szene würfelst du deinen Erholungswürfel, um Gesundheit und/oder Fokus wiederherzustellen.
- ▶▶ **Packen:** Würfle auf Athletik gegen den körperlichen Widerstand des Ziels in Nahkampfreichweite. Bei Erfolg wird es Gefesselt.
- ▶▶ **Schieben:** Würfle auf Athletik gegen den körperlichen Widerstand des Ziels in Nahkampfreichweite. Bei Erfolg bewegst du das Ziel 5 Fuß.
- ▶ **Fallenlassen:** Lass etwas aus deinem Griff fallen.
- ▶ **Gerede:** Sprich (ohne Probe).

REAKTIONEN

- ↵ **Ausweichen:** Gib 1 Fokus aus, wenn du angegriffen wirst, um diesem Angriff gegen dich Nachteil zu geben.
- ↵ **Gefahr meiden:** Würfle auf Gewandtheit, um Gefahren wie Kollisionen oder Stürze zu vermeiden (SG 15 oder entsprechend dem Probenergebnis eines Gegners).
- ↵ **Gelegenheitsangriff:** Wenn ein Gegner deine Nahkampfreichweite verlässt, gib 1 Fokus aus, um einen Nahkampfwaffenangriff oder einen unbewaffneten Angriff gegen ihn auszuführen.
- ↵ **Unterstützen:** Gib 1 Fokus aus, bevor ein Verbündeter eine Probe ablegt, bei der du helfen kannst, um ihm Vorteil zu geben.

W6 ALS PLOTWÜRFEL NUTZEN



EINE GELEGENHEIT NUTZEN

Bei einer Gelegenheit (⊕) auf dem Plotwürfel oder einer natürlichen 20 kannst du eine der folgenden Optionen wählen:

- Einfluss auf die Handlung.** Deine Aktionen führen zu einer positiven Wendung in der Handlung.
- Kritischer Treffer.** Verwandle einen Treffer deines Angriffs in einen kritischen Treffer (der maximalen Schaden verursacht).
- Sammeln.** Erhalte 1 Fokus zurück.
- Verbündeten unterstützen.** Die nächste Probe eines Verbündeten deiner Wahl erhält Vorteil.

EINE KOMPLIKATION ERLEIDEN

Bei einer Komplikation (⊗) auf dem Plotwürfel oder einer natürlichen 1 kann die SL eine der folgenden Optionen wählen:

- Ablenkung.** Verliere 1 Fokus.
- Einfluss auf die Handlung.** Die Aktionen des SC führen zu einer negativen Wendung in der Handlung.
- Verbündeten behindern.** Die nächste Probe eines SC erleidet Nachteil.

BEISPIELE FÜR WENDUNGEN IM KAMPF

Gelegenheit	Komplikation
Verbündete Verstärkung trifft ein.	Feindliche Verstärkung trifft ein.
Ein verwundeter Feind flieht oder ergibt sich.	Ein verbündeter NSC wird Bewusstlos geschlagen.
Ein Unbeteiligter rettet sich in Sicherheit.	Ein Verbündeter oder Unschuldiger ist in Gefahr.
Ein Feind lässt seine Waffe oder einen Gegenstand fallen.	Du lässt deine Waffe oder Ausrüstung fallen oder beschädigst sie.
Ein Sprengsel manifestiert sich auf eine Weise, die dir hilft.	Ein Sprengsel manifestiert sich auf eine Weise, die dich ablenkt.

BEISPIELE FÜR WENDUNGEN IN GESPRÄCHEN

Gelegenheit	Komplikation
Du erinnerst dich an einen hilfreichen und relevanten Fakt.	Etwas, von dem du dachtest, dass du als Fakt betrachtet hast, stellt sich als Lüge heraus.
Ein Außenstehender ist von dir beeindruckt.	Ein Außenstehender verachtet dich.
Ein Sprengsel offenbart unerwartete Informationen.	Ein Sprengsel verrät deine Gefühle oder bringt dich auf andere Weise in Verlegenheit.
Du vermeidest, dass jemand die Absichten hinter deinen Aktionen erkennt.	Du gibst versehentlich Informationen preis, die du geheim halten wolltest.

VERLETZUNGSPROBEN

Wirf einen W20 und wende die folgenden Modifikatoren an:

- ♦ **Rüstung:** Addiere den Abwehrwert jeder Rüstung, die du trägst.
- ♦ **Fähigkeiten:** Addier alle Modifikatoren aus Talenten oder anderen Fähigkeiten.
- ♦ **Verletzungen:** Zieh für jede Verletzung, die du aktuell bereits hast, -5 vom Wurf ab.

Verletzungsprobe	Dauer
-6 oder weniger	Tod. Du stirbst.
-5 bis 0	Bleibende Verletzung. Du erleidest eine bleibende Verletzung.
1 bis 5	Schwere Verletzung. Du erleidest eine vorübergehende Verletzung, die 6W6 Tage bestehen bleibt.
6 bis 15	Leichte Verletzung. Du erleidest eine vorübergehende Verletzung, die 1W6 Tage bestehen bleibt.
16+	Fleischwunde. Du erleidest eine vorübergehende Verletzung, die bis zur nächsten langen Rast bestehen bleibt.

Wähle dann einen Verletzungseffekt (oder würfle mit einem W8).

W8	Auswirkung	Narrative Vorschläge
1-2	Erschöpft [-1]	Jede Verletzung, die deine allgemeine Ausdauer verringert.
3	Erschöpft [-2]	Jede Verletzung, die deine allgemeine Ausdauer verringert.
4-5	Verlangsamt	Verletztes Bein oder Fuß oder jede Verletzung, die deine allgemeine Geschwindigkeit verringert.
6	Desorientiert	Verletzter Kopf oder weitreichende Verletzung, die deine Sinne überfordert.
7	Überrascht	Überwältigt vom Schock einer Verletzung.
8	Kann nur eine Hand benutzen	Verletzter Arm oder Hand oder eine Verletzung, die deine allgemeine Koordination beeinträchtigt.

ZUSTÄNDE

Betäubt. In deinem Zug erhältst du zwei ► weniger und keine ⚡.

Bewusstlos. Deine Bewegungsrate wird 0 und du erleidest Liegend. Du kannst nicht mit deiner Umgebung interagieren oder Aktionen oder Reaktionen ausführen. Du kannst diesen Zustand beenden, wenn du geheilt wirst oder am Ende eines deiner Züge.

Desorientiert. Du kannst keine Reaktionen (⚡) einsetzen. Deine Sinne sind getrübt und Wahrnehmungsproben (und ähnliche Proben, bei denen du deine Sinne einsetzt) erleiden Nachteil.

Entschlossen. Wenn du Entschlossen bist und eine Probe nicht bestehst, kannst du dem Ergebnis eine Gelegenheit hinzufügen und dann Entschlossen entfernen.

Erschöpft. Bei jeder Probe musst du einen Malus auf den Wurf anwenden, der dem aufaddierten Wert von Erschöpft entspricht. Nach einer langen Rast sinkt dieser Wert um -1.

Fokussiert. Fähigkeiten kosten 1 Fokus weniger.

Gefesselt. Deine Bewegungsrate wird 0. Du erleidest Nachteil auf alle Proben außer denen, um deinen Fesseln zu entkommen.

Gestärkt. Bis zum Ende dieser Szene erhältst du Vorteil auf alle Proben, und deine Investitur wird zu Beginn jedes deiner Züge wieder auf das Maximum aufgefüllt.

Leidend. Am Ende jedes deiner Züge erleidest du Schaden entsprechend dem angegebenen Wert und der Schadensart.

Liegend. Liegend bist du Verlangsamt und Nahkampfangriffe gegen dich erhalten Vorteil, aber du kannst die Aktion Wappnen ohne Deckung ausführen. Du kannst als freie Aktion (►) und 5 Fuß deiner Bewegungsrate aufstehen, um diesen Zustand zu beenden.

Überrascht. Du erhältst keine ⚡ zu Beginn des Kampfes, kannst keinen schnellen Zug wählen und erhältst eine ► weniger.

Unbeweglich. Deine Bewegungsrate beträgt 0 und du kannst dich nicht bewegen oder bewegt werden.

Verbessert. Du erhältst den angegebenen Attributs-Bonus. (Dies ändert nichts an deinen Widerständen, deiner Gesundheit, deinem Fokus oder deiner Investitur.)

Verlangsamt. Deine Bewegungsrate wird halbiert.