

KAMPF

PROBEN

ABLAUF

1. Initiative: höchster Intuition (GUT)-Wert fängt an. Bei Gleichstand: vgl. Wurf mit 1w10

2. Aktionen: 1 Attacke pro Runde und eine einfache Aktion (simple Action)

simple Action = alles ausser zusätzlichen Angriffen, z.B. Waffe ziehen/nachladen oder aber einem Angriff ausweichen

Nutzt jmd. eine simple Action, so wird sein Angriff um 2 erschwert. Simple Action vor dem Angriff: GUT: -2

Man kann eine Aktion zurückhalten, und mit einer zurückgehaltenen Aktion jederzeit agieren.

Angriff: Teilerfolg = $\frac{1}{2}$ Schaden (abgerundet)

Angriff: Krit. Erfolg: 1 zusätzl. Wunde

FAUSTKAMPF

Muskeln + Raufen / Gewandtheit (Brawl + Brawn / Smoothness) gg. Gewandtheit des Gegners

Erfolg: 1W10 + Muskeln (Brawn) Schaden

AUSWEICHEN

Ausweichen + Gewandtheit (Evasion + Smoothness) = TN für Attacke (nur für eine Attacke!)

Attacke und simple Action für Ausweichen nutzen:

Ausweichen + TN to be hit für mehrere Attacken

Kampfmanöver: 1 pro Runde möglich

SCHADEN

Schaden kleiner als Schlagkraft (Vigor):

Schlagkraft wird reduziert (sonst keine Auswirkungen)

Schaden gleich oder größer als Schlagkraft: 1 Wunde

Bei Erhalt 1 Wunde wird der Char auf sein max. Schlagkraft „zurückgesetzt“.

Bsp. Schlagkraft = 25, 32 Schaden: 1 Wunde, neuer Schlagkraftwert: 18

1 Wunde: Muskeln, Körperbau & Gewandtheit um 1 reduziert

Jeder Char kann normalerweise 5 Wunden aushalten

HEILUNG

jede Stunde Körperbau (Build) gg. TN 6; bei Erfolg 1w10

Schlagkraft (Vigor) zurück

Zusätzlich: jeden zweiten Tag 1 Versuch (s.o.)

2w10 (am besten 2 verschiedene)

1w10 = Attributswürfel + Attributswert =
A(ttributs)E(nd)W(ert)

1w10 = Fertigkeitswürfel + Fertigkeitswert =
F(ertigkeits)E(nd)W(ert)

SCHWIERIGKEITSGRAD

5	Einfach
8	Durchschnitt
10	herausfordernd
15	ziemlich schwer
20	fast unschaffbar

MOEGLICHE RESULTATE

Krit. Erfolg: Pasch und Erfolg.

Erfolg: AEW + FEW gleich oder höher als SG

Teilerfolg: AEW gut, aber FEW nicht
FEW gut, aber AEW nicht

Misserfolg: AEW + FEW niedriger als SG

Patzer: beide W10 zeigen eine 1

GLUECKSWUERFEL

Jeder Charakter besitzt 3 pro Spielsitzung.

Dürfen nur für den eigenen Charakter benutzt werden
SL kann für gutes Rollenspiel zusätzl. Glückswürfel verteilen

Einsatzmöglichkeiten:

* Zu einem Wurf dazuzaddieren (entweder zum AEW oder zum FEW)

* Ergebnis von einem Wurf des Gegners abziehen (AEW oder FEW)

* sofortige Erholung aus Ohnmacht (nur ein GW pro Session auf die Art einsetzbar)

* um Rat / Inspiration / Hilfe bitten