



Sprintwürfel

Bewegung Parade Robustheit

Rang

Konzept

Rasse

Name

Aktionskarte

Aktionskarten



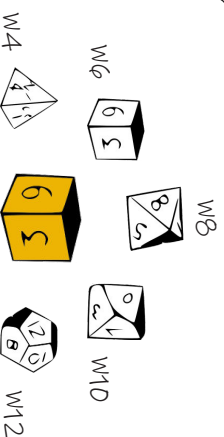
Wenn die Karten ausgelegt sind beginnt die Kampfrunde. Es wird vom Ass bis zur Zwei herunterzählt, und alle wickeln ihre Aktionen ab, sobald ihre Karte an die Reihe kommt. Gleichstände werden in der folgenden Reihenfolge nach ihrer Kartenfarbe aufgelöst: Piken, Herz, Karo, Kreuz. (SWABE S. 91)

Bennys



Du kannst sie ausgeben, um Wirtre zu wiederholen, nicht mehr angeschlagen zu sein oder Schaden Wegzustecken. (SWABE S. 89)

Wildcard-Würfel



Würfel einen zusätzlichen W6, und nimm das Ergebnis dieses „Wildcard-Würfels“, wenn es höher ist als das des Eigenschaftswürfels. Beide Würfel können „explodieren“. (SWABE S. 88)

IM KAMPF

Verschaff dir einen Vorteil:

Gewinne die Oberhand mittels **Überzahlbonus!** (SWABE S. 107)

Mach einen **Rücksichtslosen Angriff!** (SWABE S. 105)

Nimm dir Zeit zum **Zielen!** (SWABE S. 109)

Versuch den Gegner zu **Entwaffnen!** (SWABE S. 100)

Hilf deinen Verbündeten:

Du kannst den Gegner **herausfordern** (SWABE S. 104)

oder deine Freunde **unterstützen!** (SWABE S. 108)

Wenn nichts hilft:

Verteidige dich (SWABE S. 108)

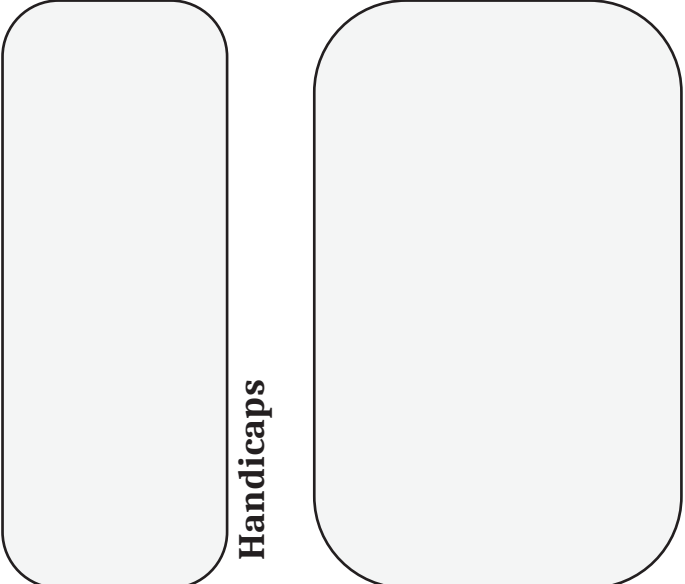
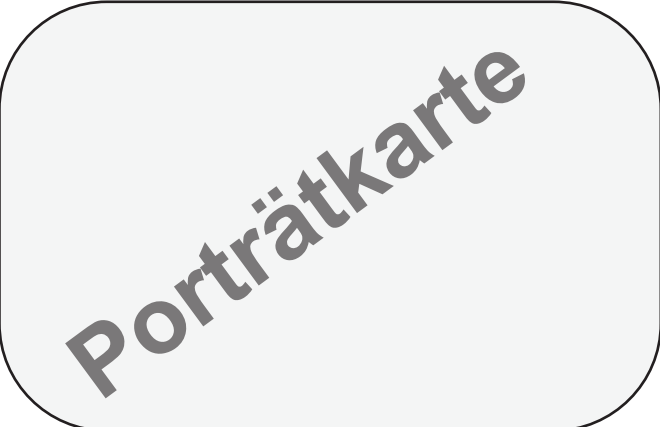
oder **lauf einfach weg!** (SWABE S. 109)

Zustände

ABGELENKT: Der Held zieht -2 von allen Eigenschaftspröben bis zum Ende seines nächsten Zugs ab.

VERWUNDBAR: Aktionen und Angriffe gegen das Ziel werden bis zum Ende seines nächsten Zugs mit +2 abgelegt. Dies ist nicht kumulativ mit einem Überraschungsangriff (siehe unten) – verwende nur den höheren Bonus. (SWABE S. 97)

Talente



Handicaps

Objekthärte

(SWABE S. 100)

4	Seil
8	Türe (leicht), Türschloss
9	Feuerwaffe (Pistole oder Gewehr)
10	Türe (schwer), Messer, Schwert, Mittelalterliches Schild*
12	Handschellen, Modernes Schild*

* Muss explizit angesagt werden

Deckungsabzüge

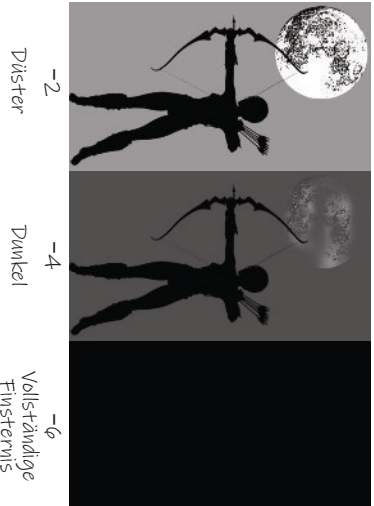
(SWABE S. 99)

-8	Fast vollständige Deckung Kaum zu sehen
-6	Schwere Deckung Drei Viertel verborgen
-4	Mittlere Deckung Hälfte verborgen
-2	Leichte Deckung Ein Viertel verborgen



Beleuchtungsabzüge

(SWABE S. 98)



Hindernisse

Wenn ein misslungener Angriff ohne den Deckungsabzug erfolgreich gewesen wäre, behandle das Hindernis als zusätzliche Panzerung. Wenn das Hindernis eine Person oder Kreatur ist, ziehe die Robustheit vom Angriff ab. Verwende bei anderen Materialien untenstehende Tabelle. (SWABE S. 99)

+4	Deckungsbonus Metallblech, Autotür aus Stahl
+6	Eichentür, Wand aus Hohlblocksteinen
+8	Ziegelmauer
+10	Steinmauer, kugelsicheres Glas, Baum



Sprintwürfel

Bewegung **Parade** **Robustheit**

Rang

Konzept

Rasse

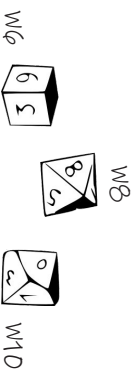
Name

Porträtkarte

Talente

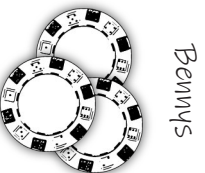
Handicaps

Aktionskarte



Wildcard-Würfel

Würfle einen zusätzlichen W6, und nimm das Ergebnis dieses „Wildcard-Würfels“, wenn es höher ist als das des Eigenschaftswürfels. Beide Würfel können „explodieren“ (SWABE S. 88) (SWABE S. 88)



Bennys

Du kannst sie ausgeben, um Würfle zu wiederholen, nicht mehr Angeschlagen zu sein oder Schaden Wegzustecken. (SWABE S. 89)



Aktionskarten

Wenn die Karten ausgelegt sind beginnt die Kampfrunde. Es wird vom Ass bis zur Zwei herunterzählt, und alle wickeln ihre Aktionen ab, sobald ihre Karte an die Reihe kommt. Gleichzeitig werden in der folgenden Reihenfolge werden in der folgenden Reihenfolge nach ihrer Kartenfarbe aufgelöst: Pik ♠, Herz ♥, Karo ♣, Kreuz ♣. (SWABE S. 91)

IM KAMPF

Verschaff dir einen Vorteil:

Gewinne die Oberhand mittels **Überzahlbonus!** (SWABE S. 107)

Mach einen **Rücksichtslosen Angriff!** (SWABE S. 105)

Nimm dir Zeit zum **Zielen!** (SWABE S. 109)

Versuch den Gegner zu **Entwaffnen!** (SWABE S. 100)

Hilf deinen Verbündeten:

Du kannst den Gegner **herausfordern!** (SWABE S. 104)

oder deine Freunde **unterstützen!** (SWABE S. 108)

Wenn nichts hilft:

Verteidige dich! (SWABE S. 108)

oder **lauf einfach weg!** (SWABE S. 109)

Zustände

ABGEBLENKT: Der Held zieht -2 von allen

Eigenschaftsprüben bis zum Ende seines nächsten Zugs ab.

VERWUNDBAR: Aktionen und Angriffe gegen das

Ziel werden bis zum Ende seines nächsten Zugs mit

+2 abgelegt. Dies ist nicht kumulativ mit einem

Überschungsangriff (siehe unten) – verwende nur

den höheren Bonus. (SWABE S. 97)

Objekthärte

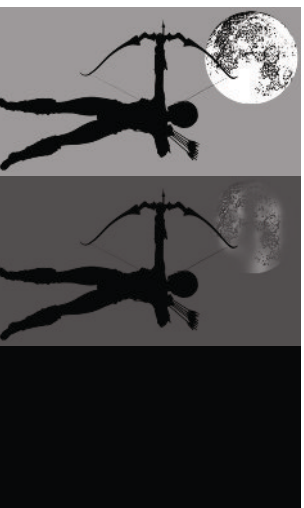
(SWABE S. 100)

4	Seil
8	Türe (leicht), Türschloss
9	Feuerwaffe (Pistole oder Gewehr)
10	Türe (schwer), Messer, Schwert, Mittelalterliches Schild*
12	Handschellen, Modernes Schild*

* Muss explizit angesagt werden.

Belichtungsbezüge

(SWABE S. 96)



Deckungsbezüge

(SWABE S. 99)

-8	Past vollständige Deckung Kaum zu sehen
-6	Schwere Deckung Drei Viertel verborgen
-4	Mittlere Deckung Hälfte verborgen
-2	Leichte Deckung Ein Viertel verborgen

Hindernisse

Wenn ein misslungener Angriff ohne den Deckungsbonus erfolgreich gewesen wäre, behandle das Hindernis als zusätzliche Panzerung. Wenn das Hindernis eine Person oder Kreatur ist, ziehe die Robustheit vom Angriff ab. Verwende bei anderen Materialien untenstehende Tabelle. (SWABE S. 99)

Deckungsbonus

+4	Metallblech, Aurotir aus Stahl
+6	Eichentür, Wand aus Hohlblocksteinen
+8	Ziegelmauer
+10	Steinmauer, kugelsicheres Glas, Baum