

KAMPF



KAMPFBEGINN Alle beteiligten SC, NSC und wichtige Objekte erhalten Zielnummern, ihre Dimension (Spezies) wird bekannt gegeben.



KAMPFRUNDE PHASE 1: SYNCHRONISATION Die SL erzählt die Situation bzw. sie ergibt sich aus der vorherigen KR.



Klärt Positionen und Distanzen (für)

nah [n]	Nahkampf
kurz [k]	Innenräume, Wald
weit [w]	Straßen, Hangar
extrem [e]	weites Land

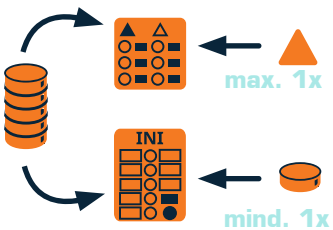
Stelle der SL Fragen, überlege Aktionen.



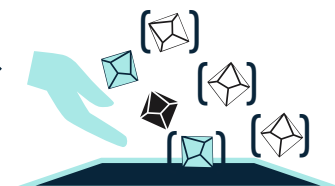
Ende: Dein SC darf 3-5 Worte sagen.



KAMPFRUNDE PHASE 2: AKTION Alle planen gleichzeitig und geheim (hinterm Schirm) mit **je 5 Aktionspunkten** () ihre Aktionen und würfeln. Verteile maximal 4 auf deinem Tableau und halte mindestens 1 für die Initiative zurück. Es gilt: Plane 0 oder 1 aktive Aktion, beliebig freie Aktionen, so viele parallele Aktionen wie du ausgeben willst, keine Aktion doppelt.



Würfle dann den Skill-Test.



Lege den geworfenen auf eine Zielnummer und den ggfs. auf Sprints " / ".



Ende: Alle legen ihre gleichzeitig auf das Initiative-Zentrum.

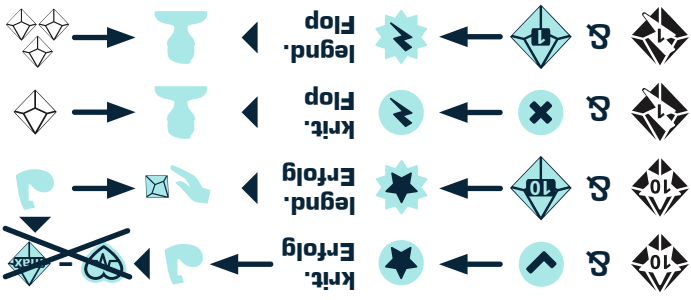


KAMPFRUNDE PHASE 3: NARRATION Ihr handelt die Initiative auf dem Initiative-Zentrum ab, beginnend mit Ini-Slot 5. Wenn du dran bist, offenbarst und erzählst du deine Aktion (evtl. mit Test-Ergebnis) oder gibst 1 aus, um den Aktionsplan zu ändern.



Ende: Prüft, ob ein Cluster-Split stattfindet.



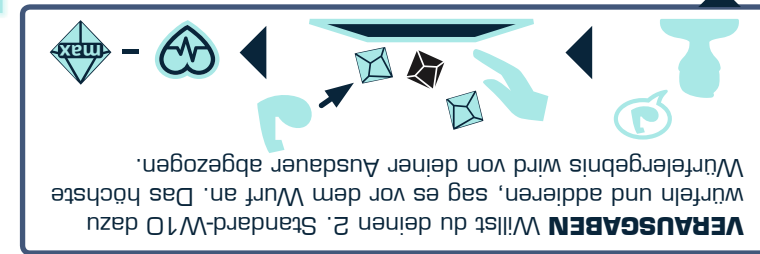


KRITS Zeigt der Krit-W10 1 oder 10, hat das nicht nur erzählerisch Folgen. Bei kritischen Erfolgen ist Vorausgaben gratis, bei legendären sogar im Nachhinein. Bei kritischen Flops erhältst du 1 NOVA-Würfel (🎲), bei legendären 3.



< 0	unerfahren
0 - 4	amateurhaft
5 - 9	gebüt
10 - 14	erfahren
15 - 19	meisterhaft
20+	legendär

Wie gut ist dein Skill?



Du wirfst 1 Krit-W10 und 1 Standard-W10 und addierst sie zu deinem Skill (S).

Skill-Tests



- 51
- 52
- 53
- 54
- 55
- 56
- 57
- 58
- 59
- 60
- 61
- 62
- 63
- 64
- 65
- 66
- 67
- 68
- 69
- 70
- 71
- 72
- 73
- 74
- 75
- 76
- 77
- 78
- 79
- 80
- 81
- 82
- 83
- 84
- 85

Verteidigung

VERTEIDIGUNGSWERT In Phase 3 gilt immer $\text{Skill} + \text{Schwelle}$ als Schwelle für Fernkampf- oder Nahkampf-Attacken gegen dich.

DIMENSION

Du erhältst $\text{Skill} + \text{Schwelle}$ durch die Größe deiner Spezies oder Deckung:

halbe Deckung | kniend \rightarrow $\text{Skill} + 20$

dreiviertel Deckung | liegend \rightarrow $\text{Skill} + 25$

- Im **Nahkampf** hast du nie Deckung.
- In Deckung erhältst du normalerweise **kein** durch **Sprints** (🏃/🏃). Du bist entweder in Deckung oder sprintest.

In **voller Deckung** bist du ohne Hilfsmittel nicht als Attacke-Ziel wählbar. Bei der Wahl deiner Attacke-Ziele musst du Orientieren (📍) legen. Gegner müssen eine Attacke auf dich mit einem Trigger (🎯) belegen (z.B. "Wenn das Ziel aus der Deckung kommt, schieße ich darauf").

DEFENSIV

Diesen **Zustand** aktivierst du in den Leveln leicht (I), schwer (II) und kritisch (III) durch **Aktionen** (🏃/🏃) und **Sprints** (🏃/🏃).

Beides darf kombiniert und addiert werden, maximales Level ist III. $\text{Skill} + \text{Schwelle}$ gilt immer **nach** deinem Ini-Slot bis inkl. des Ini-Slots deiner nächsten Initiative in der Folge-KR.



Bewegung

FREIE BEWEGUNG Bewege dich als freie Aktion (📍) im **Nahkampf**/bis zu 3m (falls nicht kniend | liegend).

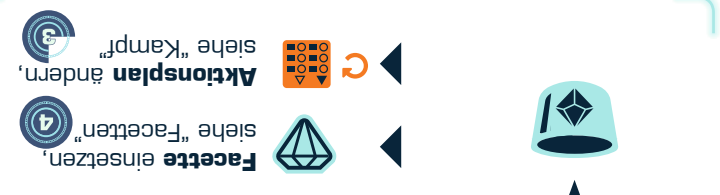
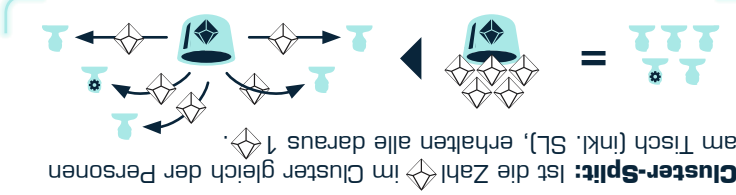
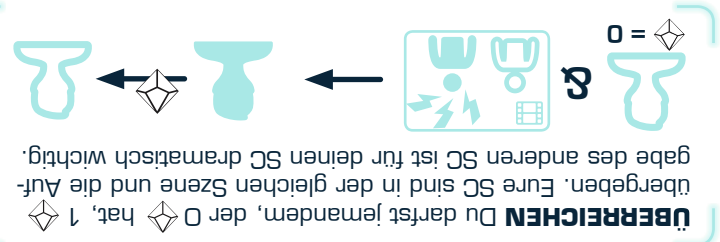
LANGER SPRINT Lege in **Phase 2** den geworfenen 🎲 auf das Sprint-Feld auf deinem Tableau, danach 5 🎲 in die Initiative. Laufe bis in **weite Distanz** und erhalte $\text{Skill} + \text{Schwelle} + \text{II}$ ab Ini-Slot 4 (selten möglich in Innenräumen).



KURZER SPRINT Lege in **Phase 2** den geworfenen 🎲 auf das Sprint-Feld auf dem Tableau, danach mindestens 3 🎲 in die Initiative. Laufe bis in **kurze Distanz**. Erhalte $\text{Skill} + \text{Schwelle} + \text{I}$ ab dem Ini-Slot nach deinem Ini-Slot. $\text{Skill} + \text{Schwelle} + \text{I}$ gilt, bis du in der nächsten Kampfrunde wieder an der Reihe bist.



HINDERNIS Taucht es im oder nach deinem Ini-Slot auf, kannst du dich normal bewegen. Taucht es vor deinem Ini-Slot auf, kann es die Bewegung unterbrechen oder verhindern.



SESSION-START Du beginnst die Session mit 1 NOVA-Würfel (). Im Cluster () liegen zum Start die gleiche Anzahl NOVA-Würfel, die der Anzahl der Gruppenmitglieder ohne SL entspricht.



NOVA-Würfel



Treffer



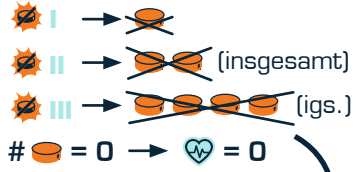
WUNDEN Ziehe von physischem Schaden Schutz ab. Verringere deine Ausdauer. Vergleiche den Ausdauerverlust mit deiner **Wundschwelle**. Wird sie erreicht, ergibt das eine Wunde. Alle Wunden reduzieren bis zur Heilung deine maximale Ausdauer.



AUS DER SZENE Bei Ausdauer 0 ist der SC handlungsunfähig. Wirf "Selbstbeherrschung", um ein **Trauma** zu vermeiden.

ANGESCHLAGEN

Erhältst du diesen **Zustand** in leicht (I), schwer (II), krit. (III), verlierst du sofort . Wird du wieder angeschlagen, steigt das Level um 1.



Lege die in den Bereich "angeschlagen" auf dem Ini-Zentrum. Wird du **vor** deinem Ini-Slot angeschlagen, nimm sofort die aus deiner Initiative und rücke nach unten. Bei Ini-Slot 1 verlierst du erst aus der aktiven Aktion, dann aus parallelen.

Quellen

- Stress ≥ MDEF → +I
- Sinne beeinträchtigt (z.B. betäubt, geblendet, Erstickung), Paranormik, Hacks, Wirkstoffe → +I, II, III

Beseitigen

- Orientieren → -I
- Durchatmen | Anspornen 10+, 20+, 30+ → -I, II, III
- Wirkstoffe, Paran., Hacks

Du erhältst sofort zum nächsten Ini-Slot nach der Aktion. Änderst du mit 1 deinen Aktionsplan, darfst du die zurückgewonnenen in der aktuellen Runde noch verwenden.

Trigger

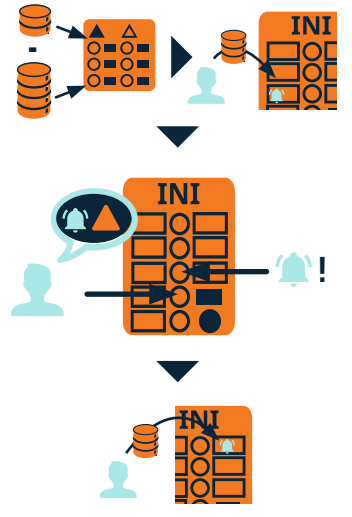
Löse bei einem von dir festgelegtes Ereignis (ein "Wenn...") Aktionen auf deinem Aktionsplan ("...dann") aus.

Phase 2: Verknüpfe 2, maximal 4 mit dem Trigger. Sie bleiben liegen, bis das Ereignis eintritt. Lege am Phasen-Ende die Ini-AP auf "Start-KR".

Phase 3: Falls dein Trigger ausgelöst wurde, erzähle die damit verbundene(n) Aktion(en) 1 Ini-Slot danach. Ansonsten führe nur ungetriggerte Aktionen zu deiner Initiative aus, falls du solche geplant hast.




Folge-Runde: Besteht dein Trigger weiterhin, legst du jetzt die Ini- auf "Folge-KR" und bekommst damit einen "Initiative-Bonus" von 2 .

Hinweis: Eine mit aktivem Trigger verhindert weitere .



4

Facetten

Eine Facette kannst du **vor** oder **nach** einem Skill-Test ansagen und  für diesen nutzen. Wirf je nach Facetten-Level und  in deinem Besitz 1 bis 3  zum Skill-Wurf hinzu.

Vor Wurf ansagen

Facetten verhindern kritische/legendäre Flops.



Beschreibe, wie eine Facette deinen Wurf positiv beeinflusst.



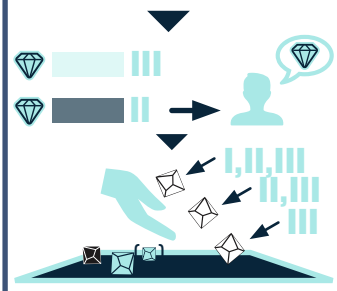
Nach Wurf ansagen



$$\text{diamond} + \text{diamond} + (\text{diamond}) + \text{S}$$





Krit verhindert Nutzen von 



$$\text{diamond} + \text{diamond} + (\text{diamond}) + \text{S} \rightarrow \text{person} \rightarrow \text{dice} \rightarrow \text{cup}$$



ERZÄHLRECHT Facetten sind eine Variante des Erzählrechts. Lege für 1  SC-Wissen / Umstände fest, die mit deiner Facette zu tun haben.



OPTION: FACETTE ALS NACHTEIL Beschreibe, wie eine Facette dich behindert. Wirf 1 bis 3  zum Test hinzu. Du darfst auch welche aus dem Cluster nutzen.

Als Nachteil verhindern Facetten krit./legnd. Erfolge.

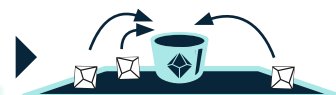



Als Nachteil sperren Facetten Verausgaben.



Addiere die beiden kleinsten Würfel und den **S**. Ist der Test fehlgeschlagen, erhältst du 1 . Bei kritischen/legendären Flops bleibt es bei 1 bzw. 3  durch den Krit.

$$\text{min} + \text{min} + \text{S} \rightarrow \text{x?} \rightarrow \text{person}$$



Falls du mit Cluster- gewürfelt hast, lege sie zurück.