

TABLEAU-HILFE

← Rechts an die aktiven
Aktionen anlegen, parallele
Aktionen überdecken.

Links an die parallelen
Aktionen anlegen, aktive
Aktionen überdecken. →

▲ **Aktive Aktionen:** Lege maximal **eine**.

FERNKAMPF-ATTACKE

1. Lege 1-3 Aktionspunkte (🟡) auf die Felder (🟠) und ein Ziel.
2. Würfle auf den Skill (🟢) Fernkampf » Spezialgebiet.
3. Erhalte Bonus (bei 3 🟡) oder Malus (bei 1 🟡) auf den Wurf.
4. Addiere den Reichweiten-Modifikator (🔍) der Waffe.
5. Zielschwelle (📊) ist Dimension + "defensiv" (🛡️+🔥).
6. Bei Erfolg (✅) verursache Treffer bzw. Schaden.

NAHKAMPF-ATTACKE

Alles wie in der **Fernkampf-Attacke**, nur
- mit Skill (🟢) Nahkampf » Spezialgebiet
- ohne Reichweiten-Modifikator.

Optional: Schiebe die Aktionspunkte auf die **unteren Halbfelder**, um für einen Malus auf den Wurf den Zustand "defensiv" (🔥) für dich selbst um 1 Level zu steigern.



PARANORMIK | HACKEN

1. Wähle eine Gabe; gib dafür evtl. einen 📦 in den Cluster, lege 🟡.
2. Wirf auf einen Paranormik-Skill oder beim Hacken auf Software
3. Erhalte bei 1 🟡 einen Malus auf den Wurf.
4. Addiere bei Paranormik den Reichweiten-Mod. (🔍) 0/-5/-10
5. Zielschwelle (📊) siehe Gabe; bei Software gilt Sicherheitsstufe
6. Bei Erfolg (✅) verursache den Effekt deiner Gabe.

ANSPORNEN | DURCHATMEN

1. Lege 🟡 u. andere als Ziel (Anspornen) oder dich (Durchatmen).
2. Wirf Befehlen, Beeinflussen, Darstellen (Anspornen) oder Selbstbeherrschung (Durchatmen).
3. Bei 1 🟡: Oberer Malus für Anspornen, unterer Durchatmen
4. Zielschwelle ist die aktuelle Ausdauer (📊) **oder** 10+, 20+, 30+ wenn du den Zustand "angeschlagen" (🔥) beseitigen willst.
6. Regeneriere 📊 in Höhe Krit-W10 (📊) **oder** 1, 2, 3 Level 🔥.

STRESSEN

1. Lege 1 oder 2 Aktionspunkte (🟡) auf 🟠 und ein Ziel.
2. Wirf abhängig von deiner Erzählung auf Befehlen oder Darstellen.
3. Erhalte bei 1 🟡 einen Malus auf den Wurf.
4. Zielschwelle (📊) ist die mentale Defensive des Ziels.
5. Bei Erfolg (✅) verursache Präsenzschaden.

SKILL » SPEZIALGEBIET NUTZEN

1. Lege 1 oder 2 Aktionspunkte (🟡) auf 🟠.
2. Würfle und wähle mit 📦 als Ziel (📦) einen Skill » Spezialgebiet.
3. Erhalte bei 1 🟡 einen Malus auf den Wurf; der Vorteil (🔍) "schnell morphen" kann den Malus für "Morphen" senken.
4. Die Zielschwelle (📊) bestimmt die SL, mindestens 10+.

DIMENSION

Addiere 📊 und den Wert von "defensiv" (🛡️) bei **Level I, II oder III**, je nachdem wie viel du zum Zeitpunkt deines Ini-Slots erschaffst. Die **mentale Defensive** gilt gegen Stressen und Mentalfluss-Paranormik.

SCHADEN

Schaden verursachst du in Höhe deines in der 🟡 gewürfelten 📊; im waffenlosen Nahkampf addiere **Stärkeschaden**, beim Stressen **Präsenzschaden**. Bei 10+ über der 📊 wähle den höchsten 📊.

ZIEL

Lege deinen für die aktive Aktion (🟡) gewürfelten Krit-W10 (📊) auf das Feld (📦) mit der Zielnummer deines Ziels. Drehe ihn um jeweils 90°, um eine **andere Körperzone** als den Torso zu attackieren. Dafür gilt eine höhere Dimension (📊) als Schwelle.

SPRINT-FELD

Lege deinen gewürfelten Standard-W10 (📊) hier auf das Feld, falls du in dieser KR einen langen (📊) oder kurzen Sprint (📊) ausführen möchtest.

▲ **Parallele Aktionen:** Lege maximal **vier**.

AUSRÜSTEN | NACHLADEN

Angekreuzt hier (🔍) sind die Vorteile (🔍) "schnell bewaffnet" bzw. "schnell nachladen" an, falls du sie besitzt.

Bereite Ausrüstung vor (z.B. ziehen, nachladen, Effekt nutzen). Je nach Last des Geräts lege 1-3 🟡 auf die Felder (🟠).

AUSWEICHEN & PARIEREN

Angekreuzt hier (🔍) ist der Vorteil (🔍) "schnell aufstehen", falls du ihn besitzt.

Du kannst entweder aufstehen **oder** deinen Zustand defensiv (🔥) um 1 Level erhöhen. Der gilt ab dem Ini-Slot nach deiner Aktion.

ORIENTIEREN

Angekreuzt hier (🔍) ist der Vorteil (🔍) "erweitertes Orientieren", falls vorhanden. Steigere den Zustand "defensiv" (🔥) um 1 Level **oder** senke den Zustand "angeschlagen" (🔥) um 1 Level **oder** wähle ein Ziel, das neu auftaucht (z.B. bei Überraschung).

AUFRECHT HALTEN

Manche aktiven Aktionen (🟡) können in der Folge-KR fortgeführt werden, ohne neu zu würfeln. Du darfst 1 🟡 aufrecht halten und sogar eine neue 🟡 legen und würfeln.

AUSDAUER

Verlierst du Ausdauer (📊) durch physischen Schaden, schlägt das eine **leichte | schwere | kritische Wunde** (🔥), wenn der Schaden gleich oder höher der Wundschwelle ist.

Der Vorteil (🔍) "Wundresistenz" ist in die Wundschwellen eingerechnet, "Überlebenswille" angekreuzt (🔍), falls vorhanden.

SCHUTZKLEIDUNG

Der Schutz an einer **Zone** gilt gegen einen Treffer dort. Ohne festgelegte Zone gehen Treffer auf den Torso.

Schutz F und B gilt gegen Wunde F (Fleischwunde) und B (Verbrennung). Gegen **Prellwunden (P)** wirkt Schutz F zur Hälfte.

MENTALSCHUTZ

Mentalschutz wird vom Schaden durch Stressen abgezogen.

WAFFE

Der Reichweiten-Modifikator (🔍) wird auf den Fernkampf-Wurf addiert, je nachdem ob das Ziel bei Planung in **Nahkampf/kurze Distanz/weite Distanz** ist. Den Schaden addierst du zum geworfenen 📊. Bei 10+ über der 📊 wähle den höchsten 📊. Die Wundart ist meist F oder B.

← Rechts an die aktiven
Aktionen anlegen

↓ oben an das Kampftableau
anlegen.

Links an die parallelen
Aktionen anlegen →