

✂ Grundprinzip

Es gibt 5 Attribute und 20 Skills. Für jeden Wurf wählst du 1 Attribut + 1 Skill. (S. 50–52)

Würfelpool = **Attribut-Wert + Skill-Wert.**

Du würfelst **nie weniger** als 2 und **nie mehr** als 9 Würfel.

Es gibt zwei **Wurfarten** (S. 64–65):

Action Roll: Du beschreibst, was du tust, und wählst Attribut + Skill selbst.	Reaction Roll: Der Director beschreibt die Gefahr/Einwirkung und sagt dir, womit du reagierst.
--	---

Modifikatoren:

+1 = 1 Würfel dazu,

-1 = 1 Würfel weg

(z. B. durch Luck, Conditions, Gear oder Umstände). (S. 65–66)

✂ Schwierigkeit & Erfolg

Die Schwierigkeit bestimmt, welche Erfolgstufe du brauchst (S. 66–67):

(Director setzt das fest; meist ist Critical der Standard).

Basic 2 Gleiche ✂ ✂ ☹ ☹ ☹ ☹

Critical 3 Gleiche ✂ ✂ ✂ ☹ ☹ ☹

Extreme 4 Gleiche ✂ ✂ ✂ ✂ ☹ ☹

Impossible 5 Gleiche ✂ ✂ ✂ ✂ ✂ ☹

Jackpot 6 Gleiche ✂ ✂ ✂ ✂ ✂ ✂
Du wirst Director für einen Zug

Zusatzregel: 3 kleinere Erfolge = 1 größerer (und umgekehrt). (S. 71)

Doppelte Schwierigkeit (z. B. 2×Critical): du würfelst einmal, brauchst aber 2 passende Erfolge, und bei Misserfolg drohen 2 Konsequenzen. (S. 68)

Mehrere Schwierigkeiten: kombiniert z. B. Critical+Basic in einem Wurf (für komplexe Situationen). (S. 92–96)

✂ Re-rolls

Re-roll: Wenn du nach dem ersten Wurf mindestens 1 **Basic** Erfolg hast, darfst du alle Würfel neu werfen, die nicht Teil einer Kombi waren. Wenn das Ergebnis nicht besser wird, verlierst du 1 der vorherigen Erfolge. (S. 72)

Free Re-roll (durch Feats):

besser als normal, weil

❗ du kein Risiko hast, einen Erfolg zu verlieren	❗ du ihn sogar machen darfst, wenn du zuerst gar keinen Erfolg hattest. (S. 72)
--	---

All In: Nach (Free) Re-roll kannst du „All In“ gehen: du wirfst erneut alle Würfel, die nicht Teil eines Erfolgs sind; wenn's schlechter wird, verlierst du **ALLE** deiner bisherigen Erfolge. (S. 73)

✂ Extra Aktionen

Wenn du mehr Erfolge als nötig hast, kannst du „extra Erfolge“ für Extra Aktionen ausgeben (S. 76–77):

Extra Basic (✂ ✂) Quick Action

Extra Critical (✂ ✂ ✂) Full Action

Extra Extreme (✂ ✂ ✂ ✂) Cool Action

✂ vergleichender Wurf

Bei Opposed Rolls würfeln beide Teilnehmer. Der mit dem schlechteren Ergebnis rerollt zuerst, dann ggf. Re-roll und All In im Wechsel. Spotlight ist dabei nicht nutzbar. (S. 124)

✂ Fehlschläge

Beim Scheitern entscheidet der Director, wie es weitergeht; als Faustregel gibt's vier Wege (S. 80):

Die Dinge nehmen wie sie kommen	spätere Konsequenz: Tarantel in der Jackentasche
--	---

Zahle den Preis!	direkte Konsequenz: Kondition oder Ausrüstungsverlust
-------------------------	--

Auf die harte Tour!	weiterkommen, aber komplizierter
----------------------------	----------------------------------

Stelle dich der Gefahr!	neue Gefahr/Reaction Roll
--------------------------------	---------------------------

Bei Dangerous Rolls (wenn's um Schaden/Grit geht) kannst du kleinere Erfolge für Damage Control nutzen, um Grit-Verlust zu reduzieren:

Basic verhindert 1 Grit, Critical verhindert 3 Grit (außer bei Impossible Rolls). (S. 88–89)

✂ Grit & Konditionen

Grit ist eine Leiste mit 12 Boxen; bei Fehlschlägen verlierst du je nach Schwierigkeit **Grit** (nur Dangerous Rolls). (S. 88–91)

Spezial Felder

Bad Box (8) Erhalte eine Kondition

Hot Box (12) Erhalte sofort 2 Glück

Grit regenerieren: u. a. Schlaf, Pause, Ende einer Session („Shot“). (S. 90–91)

Konditionen: geben typischerweise -1 auf alle Rolls mit dem betroffenen Attribut, bis behandelt. (S. 96)

Wenn ein Abenteurer all sein Grit verloren hat kann er kein Schaden mehr erhalten. Stattdessen muss er aufs Todesroulette würfeln

✂ Kampf

Kampf besteht aus abwechselnden Turns
(S. 108–113):

Action Turn: Jeder Adventurer hat eine freie **Quick Action** (z. B. reloaden, partial cover) und kann eine **Action Roll** machen. (S. 108–110)

Reaction Turn: Director beschreibt Gegner-Aktion; Alle verteidigen sich mit einer **Reaction Roll**. Reaction Rolls im Kampf sind Dangerous Rolls.

Schwierigkeit = Angriffswert Gegner. (S. 111–112)

Zusätzlich zu den normalen **Extra Actions** kann man im Kampf noch:

Gegenangriff	Extra Erfolg >= Gegner Verteidigung? Gegner verliert 1 Grit
---------------------	---

Beschützen	Extra Erfolg >= Gegner Angriff? Freund mit Fehlschlag beschützen
-------------------	--

Sieg oder Niederlage? (S. 109)

Sieg	Gegner Grit auf 0
-------------	-------------------

Niederlage	alle Spieler Grit auf 0
-------------------	-------------------------

✂ Deckung

Es gibt zwei Arten von Deckung: (S. 76–77)

teilweise Deckung:	+1 auf Reaction Rolls und -1 auf Action Rolls
---------------------------	---

volle Deckung:	automatischer Erfolg auf Reaction Rolls , aber -3 auf Action Rolls
-----------------------	--

✂ Initiative

Wer zuerst angreift, startet mit Action Turn, sonst Reaction Turn. (S. 108–109)

