# Shadowrun - Allgemein Cheat Sheet

by Lazy_Jaz via cheatography.com/180619/cs/37572/

## Proben erklärt!

| | |
|---|---|
| Einfache Proben | Würfelpool würfeln, Erfolge (5+6) zählen, Schwellenwert erreicht? z.B. Natur + Intuition (3) |
| Vergleichende Proben | Spielcharakter vs. Charakter, Gegenstand, Gerät, Wesenheit... Wer die meisten Erfolge hat, gewinnt! Gleichstand gewinnt in der Regel der Aggressor. z.B. Heimlichkeit + Geschicklichkeit vs. Wahrnehmung + Intuition |
| Ausgedehnte Proben | Dauern deutlich länger, komplexere Aktivitäten. Würfelpool + Schwellenwert, allerdings muss der Schwellenwert nicht mit einem einzigen Wurf erreicht werden. Wird nach jeden Wurf um 1 kleiner. Das Intervall gibt die Zeitspanne an. z.B. Mechanik + Logik (9, 1 Stunde) |
| Teamworkproben | Die Spielcharaktere können bei der Ausführung eines Wurfs sich unterstützen. Hierbei wird ein Anführer gewählt. Die Helfer würfeln die selbe Probe und addieren Würfel zu den Würfelpool des Anführers für jeden Erfolg, mit denen er dann die entscheidende Probe durchführt. Die Gesamtzahl dieses Bonus darf nicht höher sein als die herangezogene Fähigkeit oder Attributs des Anführers. Patzer sorgen für eine Störung, welche es den Runnern nicht ermöglicht für 1-3 KR Edge zu erhalten oder auszugeben. |

## Neuer Versuch

Wenn die äußeren Umstände einer Probe sich nicht verändert haben (z.B. auf einer Verfolgungsjagd oder bei Angriffen), ist es erlaubt die Probe mit einem Malus von -2 erneut zu würfeln.

## Patzer; Was ist das?

| | |
|---|---|
| Patzer | Wenn mehr als die Hälfte der Würfel einer Probe eine 1 zeigen, hast du einen Patzer gewürfelt. z.B. Waffe wird fallengelassen. |
| Kritischer Patzer | Hast du zu allem Überfluss auch noch keinen einzigen Erfolg erzielt, handelt es sich um einen Kritischen Patzer. z.B. Querschläger trifft Teamgefährten. |

## Intervalle für ausgedehnte Proben

| Zeitrahmen | Intervall |
|---|---|
| Extrem kurz | 1 Kampfrunde |
| Sehr kurz | 1 Minute |
| Kurz | 10 Minuten |
| Durchschnittlich | 30 Minuten |
| Lang | 1 Stunde |
| Sehr lang | 1 Tag |
| Extrem lang | 1 Woche |
| Mammutprojekt | 1 Monat |

## Richtlinien für Schwellenwerte

| | |
|---|---|
| 1 | Einfache Aufgabe, nur minimal schwieriger als Gehen und Reden. |
| 2 | Etwas komplexer, aber immer noch voll im Rahmen normaler Aktivitäten. |
| 3 | Der übliche Mindestschwellenwert einer Einfachen Probe. |
| 4 | Schwieriger; nicht so leicht zu schaffen. |
| 5 | Knifflig; etwas, zu dem nur Leute in der Lage sind, die ihre Fertigkeiten trainiert haben. |
| 6 | Leistung auf Spezialistenlevel; etwas, das nur wenige Leute auf der Welt mit einiger Verlässlichkeit schaffen. |
| 7 | Herausragend aus den Besten; nur mit spezieller Begabung zu schaffen. |

By **Lazy_Jaz**
cheatography.com/lazy-jaz/

Not published yet.
Last updated 8th March, 2023.
Page 1 of 1.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com