

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

Zeitraumen	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.

