

### Deine Ressourcen

1 Haupthandlung

X Nebenhandlungen "Bonus Actions", Davon hast du 1+Anzahl Initiativwürfel

Reactions? Manche Handlungen kannst du jederzeit ausführen, musst dir aber (wenn du früh in der Runde dran warst) dafür Handlungen aufgespart haben oder hast sie (wenn du spät in der Runde dran bist) schon verbraucht.  
**Handlungen können nicht in eine neue Kampfunde mitgenommen werden**

Kennzeichnung

### Relevante Nebenhandlungen

Bewegen Nur 1x pro Kampfunde möglich und nicht mit Sprinten kombinierbar. Bewege dich 10m.

In Deckung gehen Um Deckung effektiv zu nutzen solltest du sie anständig beziehen.

Zielen +1 auf den Würfelpool pro Runde. Kann über mehrere Runden gestackt werden (Wenn dazwischen nicht bewegt oder angegriffen wird) bis zu einem Maximum deiner Willenskraft.

Ziel Ansagen Ein gemein gezielter Angriff. -4 auf den Würfelpool, dafür +2 DMG

### Relevante Nebenhandlungen (cont)

Waffe nachladen (Smartgun) Wenn deine Waffe ein Smartgunsystem besitzt brauchst du nur eine Nebenhandlung zum Nachladen!

Aufstehen Steh auf

Waffe schnellziehen **Nur möglich mit entsprechendem Holster oder Equipment** Mach eine Feuer- oder Nahkampfwaffe sofort bereit und greife damit an! *Muss mit der Angreifen-Haupthandlung verwendet werden.*

### Relevante Haupthandlungen

Angriff vollführen Fernkampf, Nahkampf, Rein in die Rüstung!

Sprinten Bewege dich 15m und mache eine Probe auf Athletik + Stärke. Jeder Erfolg gewährt dir einen extra Meter.

Helpen Du unterstützt jemanden gemäß den Teamwork-Regeln

Fertigkeit / Gerät einsetzen Allfällige Skillchecks oder Benutzen von Geräten.

Waffe bereit machen Eine Waffe zu ziehen und kampfbereit zu machen braucht 1 Haupthandlung. (Ausnahme: Schnellziehen)

### Wichtige Handlungen, Jederzeit

Ausweichen (Nebenhandlung) Addiere deine Athletik-Fertigkeit zu einer einzelnen Verteidigungsprobe

Weghechten (Nebenhandlung) Hechte vor Sprengkörpern weg! Mach eine Probe auf Athletik+Reaktion -4. Du kannst dich so viele Meter weg vom *geplanten Einsatzort* entfernen und landest liegend. *Beachte, dass du diesen Wurf machst bevor der DM eventuelle Abweichungen erwürfelt*

Volle Abwehr (Haupthandlung) Addiere bis zu deiner nächsten Kampfunde deine Willenskraft zu deinem Verteidigungspool.

### Edge 5

**Angesagtes Ziel:** Ein erfolgreicher Treffer fügt dem Ziel keinen Schaden zu, reißt ihm allerdings die Waffe aus der Hand. Mindestens.

**Entwaffnen (Angriff)**

**Angesagtes Ziel:** Erhöhe den Schaden deines Angriffs um 3.

### Lebenswichtige Organe

### Edge 1

Würfle 1 Würfel neu (Nach dem Wurf)

Addiere 3 zu deinem Initiativeergebnis (immer)

**Abstechen (Nahkampfangriff)** Reduziere den Malus für Ziel ansagen auf -2



### Edge 2

Addiere 1 zu einem einzelnen Würfelwurf  
(Nach dem Wurf)

Gib Verbündetem 1 Edge (immer)

Negiere 1 Edge des Gegners (Vor dem  
Wurf)

**Freerunning (Sprinten)** Jeder Erfolg bei der  
Probe lässt dich 1m vertikal gehen.

**Waffenblitz (Nahkampf)** Erlaubt dir jede  
Nahkampfwaffe schnellzuziehen.

### Edge 3

Kaufe 1 Erfolg (Kein Nettoerfolg) (immer)

Heile 1 Kästchen Betäubungsschaden  
(immer)

**Blatt im Wind (Sprinten)** Wandle Erfolge bei  
der Sprintprobe in Stufen des Status "Dec-  
kung" um. Bis zu Stufe 4.

**Weiche Kraft (Zu Fall bringen)** Wenn du  
angegriffen wirst würfle *Athletik + Geschickl-  
ichkeit* anstatt auszuweichen. Erzielst du  
mehr Nettoerfolge als der Gegner Geschi-  
cklichkeit hat mach sein Angriff keinen  
Schaden und er erhält den Status *Liegend*

**Zurück an den Absender (Weghechten)**  
Anstatt vor der Granate wegzuhechten  
springst du zu ihr hin um sie zurückzuw-  
erfen. Würfle *Athletik + Reaktion (2)*. Nettoe-  
rfolge werden von der Abweichung des  
ursprünglichen Wurfs abgezogen und die  
Abweichung neu berechnet.

### Edge 4

Füge dein Edge-Attribut deinem Würfelpool  
hinzu (Davor) *Lässt außerdem deine Gen  
explodieren*

Heile ein Kästchen Körperlichen Schaden  
(immer)

Würfle mit allen Würfeln neu, die keine  
Erfolge erzielt haben (Danach)

**Vorrausschau (Mehrfachangriffe,  
Fernkampf)** Du musst deinen Würfelpool  
nicht mehr teilen wenn du mehrere Ziele  
angreifst.

