

### Allgemeines zur Edgeanwendung

|                   |   |
|-------------------|---|
| Anfängliches Edge | Du startest eine Spielsitzung mit Edgepunkten gleich deinem Edgeattribut. <b>Dies wird zwischen den Szenen nicht wieder aufgefüllt sondern dein "überschüssiges Edge" verfällt. (my bad)</b>  |
| Edge erhalten     | Du bekommst 1 Edge bei Zauber-/Angriffs-/Hacking- und Sozialen Würfeln bei pro 4 die dein Angriffswert den gegnerischen Verteidigungswert übersteigt. <i>Wirkt auch in die Gegenrichtung, eine gute Rüstung gibt dir Edge wenn du angegriffen wirst!</i> Auch bei sozialen Proben kann Edge vergeben werden, je nach Gesprächsrahmen. (Feine Kleidung, gutes RP, besondere Höflichkeit oder Befangenheit) <b>Du kannst maximal 2 Edge pro Kampfrunde auf diese Weise generieren</b> |
| Edge einsetzen    | Pro Kampfrunde kannst du einmal Edge für einen Boost oder eine Handlung ausgeben. Das in Klammern gesetzte Wort gibt an, wann du dies deklarieren musst. <b>Du kannst Edge nicht für zwei verschiedene Sachen ausgeben, eine Sache allerdings öfters kaufen.</b>  |

### 1 Edge Boosts

Würfle 1 Würfel neu , von dir oder einem Gegner (Danach)  
Addiere 3 zu deinem Initiativeergebnis (Immer)

### 2 Edge Boosts

Addiere 1 zu einem einzelnen Würfelwurf (Danach)  
Gib einem Verbündeten 1 Edge (immer)  
Negiere 1 Edge des Gegner (Davor)

### 3 Edge Boosts

Kaufe 1 Erfolg (Kein Nettoerfolg) (immer)  
Heile 1 Kästchen Betäubungsschaden (immer)

### 4 Edge Boosts

Füge dein Edge-Attribut deinem Würfelpool hinzu (Davor) *Lässt außerdem deine 6en explodieren*  
Heile ein Kästchen Körperlichen Schaden (immer)  
Würfle mit allen Würfeln neu, die keine Erfolge erzielt haben (Danach)

### 5 Edge Boosts

Zer Zählen als Patzer für Gegner hinzu (Davor)  
Spezieller Effekt tritt ein, eskaliert die Situation. Etwas das die Chancen leicht in eure Richtung tippt.

### 5 Edge Handlungen

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

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

**Angesagtes Ziel: Kampfunfähig machen** Erzielst du mehr Nettoerfolge, als der Gegner Reaktion hat erhält er den Status *Benommen* für [Nettoerfolge] Kampfrunden.

**Angesagtes Ziel: Waffe beschädigen** Beschädige die Waffe deines Gegenübers sodass sie weniger im Kampf taugt. Zuviel zum Aufschreiben, Feuer Frei S 105.

### 4 Edge Handlungen

**Große Rede (Einfluss)** Assistiere dich selbst bei einer Einflussprobe!

**Vorrausschau (Mehrfachangriffe, Fernkampf)** Du musst deinen Würfelpool nicht mehr aufteilen wenn du mehrere Ziele attackierst. Würfle gegen jedes Ziel mit dem vollen Pool.



### 4 Edge Handlungen (cont)

|  |   |
|--|---|
| <b>Blendender Treffer</b><br>(Angriff, blendend) | Wenn du mehr Nettoerfolgerzielst als dein Ziel Geschicklichkeit hat, erhält es den Status <i>Gelendet I.</i> Stackbar. <b>Dieser Angriff macht ansonsten keinen Schaden</b>   |
| <b>Knöchelbrecher</b><br>(Angriff, Lähmend)      | Ziele auf eine bestimmte Gliedmaße (-4 auf den Angriff!). Gelingt der Angriff erhält das Ziel <i>Gelähmt I.</i> , wenn die Anzahl der Nettoerfolge größer ist als das Konstitutionsattribut erhält er den Status <i>Gelähmt II.</i> |
| <b>Person werfen</b><br>(Ringern)                | Wenn du den Gegner im Griff hast, lege eine Probe auf <i>Nahkampf + Stärke gegen Reaktion + Stärke</i> ab. (Verteidiger hat -4). Gelingt der Angriff, verursachst du 2B Schaden und kannst das Ziel 1m pro Nettoerfolg weit werfen. |
| <b>Riposte</b><br>(Blocken)                      | Verringere den Grundschaden des gegnerischen Angriffs um 2. Gelingt deine Verteidigungsprobe erleidet der Angreifer Schaden in Höhe der Nettoerfolge.   |
| <b>Sturmangriff</b><br>(Nahkampf aus Bewegung)   | Wenn du dich mindestens 5m bewegt hast vor dem Angriff kannst du Nettoerfolge in gegnerische Bewegung umwandeln. 1m pro Erfolg. Niederschlag wird berechnet, als ob der Schaden um 2 höher wäre.                                    |

### 1 Edge Handlungen

|   |  |
|---|--|
| <b>Abstechen</b> (Nur Nahkampf)                       | Würfelpoolmalus für <i>Ziel ansagen</i> reduziert sich von -4 auf -2.  |
| <b>Plötzliche Erkenntnis</b>                          | Ignoriere den Improvisationsmalus auf eine Fähigkeit.  |
| <b>Bedrohliche Show</b> (Blocken)                     | Dein Angriffswert mit deiner Nahkampfwaffe wird zu deinem Verteidigungswert.   |
| <b>Judorolle</b> (du wirst hingelegt)                 | Rolle dich beim Hinfallen 1m in eine Richtung  |
| <b>Provozieren</b><br>(Haupthandlung)                 | Probe auf <i>Einfluss+Charisma gegen Willenskraft + Intuition</i> . Nettoerfolge steigern den Verteidigungswert von dir oder eines Freundes. |
| <b>Waffenwirbel</b><br>(Angriff mit 2 Nahkampfwaffen) | Bis zum Ende des Kampfes steigt die Reichweite "Sehr nah" um 2 Meter.  |

### 2 Edge Handlungen

|   |  |
|---|--|
| <b>Aus der Deckung feuern</b><br>(Fernkampfangriff) | Du musst um aus der Deckung zu feuern nicht eine Nebenhandlung einsetzen.  |
| <b>Dramaqueen</b><br>(Überreden)                    | Ändere einen Preis um 20%.   |
| <b>Entwinden</b><br>(Blocken)                       | Wenn du mit Blocken einen Angriff erfolgreich blockst kannst du ihm die Waffe aus der Hand winden. Würfle dafür <i>Nahkampf + Geschicklichkeit</i> wobei die Stärke des Ziel den Schwellenwert darstellt. Die Waffe fällt zu Boden, bei Nettoerfolgen hast du sie in der Hand. |
| <b>K.O.-Schlag</b><br>(Nahkampfangriff)             | Versuche den Gegner in einem Hieb umzuhaufen. Ist der Schaden größer als die Willenskraft des Ziels füllst du seinen Zustandsmonitor und er wird bewusstlos.   |

### 2 Edge Handlungen (cont)

|   |  |
|---|--|
| <b>Donner-schlag</b><br>(Nahkampf, Ertauben)                | Hast du mehr Erfolge als der Gegner Willenskraft erhält er den Status <i>Ertaubt I</i> . Stackbar. <b>Dieser Angriff macht keinen Schaden.</b>   |
| <b>Einschüchternde Präsenz</b><br>(Haupthandlung, Einfluss) | Würfle <i>Einfluss + Stärke gegen Willenskraft + Stärke</i> . Pro Nettoerfolg sinken die Angriffswerte um 1 für diese Runde**  |
| <b>Finte</b><br>(Angriff)                                   | Verwirre deinen Gegner. <i>Rolle deinen Angriff wie gewohnt</i> , Nettoerfolge machen keinen Schaden, sondern senken den Verteidigungswert des Gegners um 1 für die nächste Runde.                               |
| <b>Freerunning</b><br>(Sprinten)                            | Jeder Nettoerfolg bei der Probe auf <i>Sprinten</i> lässt dich 1m vertikal gehen.  |
| <b>Karmische Rettung</b><br>(Ausweichen)                    | Wenn dein Ausweichen fehlschlägt, kannst du dem mit dem mit dem Schaden einhergehenden Status ausweichen. <i>Die Nettoerfolge werden gewertet, als hätten sie den Schaden erhöht, nicht den Status.</i>          |
| <b>Kehlkopfschlag</b><br>(Nahkampf)                         | Wenn du mehr Nettoerfolge erzielst als dein Gegner <i>Geschicklichkeit</i> hat, erhält er den Status <i>Verstummt</i> der für [Nettoerfolge] Runden anhält. <b>Dieser Angriff macht ansonsten keinen Schaden</b> |
| <b>Kletteraffe</b><br>(Klettern)                            | Deine Kletterdistanz steigt auf 1,2m pro Nettoerfolg.  |

### 2 Edge Handlungen (cont)

|  |  |
|--|--|
| <b>Kugelfang</b><br>(Abfangen)                               | <b>Benötigt eine freie Nebenhandlung</b> , Wenn du dich mit einer Nebenhandlung zu einem Verbündeten bewegen kannst, erleidest du an seiner statt den Schaden des gegnerischen Angriffs. <i>Diesen Angriff kannst du weder blocken noch ihm ausweichen</i> |
| <b>Statue</b><br>(Abfangen)                                  | Verhindere einen Gegner sich an dir vorbeizubewegen. Jeder Nettoerfolg beim <i>Abfangen</i> verringert die Bewegung um 1m. Wenn du mehr Nettoerfolge erzielt als der Gegner <i>Geschicklichkeit</i> hat bremsst du ihn komplett.                           |
| <b>Unerwarteter Schlag</b><br>(Nahkampfangriff, erschöpfend) | Wenn die Anzahl der Nettoerfolge größer ist als die Willenskraft des Gegners erhält dieser den Status <i>Erschöpft I</i> . Stackbar. <b>Dieser Angriff macht ansonsten keinen Schaden</b>  |
| <b>Verwurzelt</b><br>(Umfallen)                              | Würfle <i>Athletik + Geschicklichkeit</i> und addiere es zu deiner Konstitution bevor geprüft wird, ob du zu Boden geworfen wirst.   |
| <b>Waffenblitz</b><br>(Nahkampfangriff)                      | Erlaubt dir jede Nahkampfwaffe schnellzuziehen.  |
| <b>Wolkenwirbel</b><br>(Fallen)                              | Würfle <i>*Athletik + Geschicklichkeit</i> , dies erhöht die Anzahl an Metern die du ohne Schaden fallen kannst um 1 pro Erfolg.   |

### 3 Edge Handlungen

|  |   |
|--|---|
| <b>Blatt im Wind</b> (Sprinten)                | Wandle Erfolge bei der Sprintprobe in Stufen des Status "Deckung" um. Bis zu Stufe 4 möglich.   |
| <b>Deckungsfeuer</b> (SM oder AM-Angriff)      | Schieße im Salvenmodus auf Gegner. Statt der Schadenserhöhung erhalten zwei Verbündete den Status <i>Deckung II</i> . Bei vollautomatischem Feuer sinkt der Schaden um 2, deine Verbündeten erhalten allerdings <i>Deckung IV</i> .                       |
| <b>Festnageln</b> (Wurfaffe)                   | Wenn deine Erfolge den Verteidigungswert des Gegners überschreiten erhält er den Status <i>Bewegungsunfähig</i> <b>Kann ganz normal Schaden verursachen.</b>  |
| <b>Umschlingen</b> (Peitschengangriff)         | Würfle <i>Exotische Waffen+Geschicklichkeit gegen Geschicklichkeit und Reaktion</i> des Gegners. Wenn du mehr Nettoerfolge erzielt als das Geschick des Gegners erhält er den Status <i>Humpelnd</i>  |
| <b>Verkrüppeln</b> (Angriff, humpelnd)         | Füre deinen Angriff wie gewohnt aus, wenn du mehr Nettoerfolge hast als das Ziel Geschicklichkeit erhält es den Status <i>Humpelnd</i> für [Nettoerfolge] Runden.   |
| <b>Verletzungsvortäuschen</b> (Haupt-handlung) | Würfle <i>Einfluss + Charisma gegen Willenskraft + Intuition</i> . Solltest du es schaffen erhältst du beim nächsten Angriff gegen einen Gegner deine Nettoerfolge als Bonus. Sollte der Gegner dich durchschauen erhält er seine Nettoerfolge als Bonus. |

### 3 Edge Handlungen (cont)

|  |  |
|--|--|
| <b>Weiche Kraft</b> (Zu Fall bringen)      | Wenn du angegriffen wirst, würfle auf <i>Athletik+Geschicklichkeit</i> anstatt auszuweichen. Erzielst du mehr Nettoerfolge als der Gegner Geschick hat macht sein Angriff keinen Schaden und er erhält den Status <i>Liegend</i> |
| <b>Zurück an den Absender</b> (Weghechten) | Anstatt aus dem Weg zu hechten springst du zur Granate hin um zu zurückzuwerfen. Würfle <i>Athletik + Reaktion (2)</i> . Nettoerfolge werden von der Abweichung des ursprünglichen Wurfs abgezogen.                              |

