Allgemeines zur Edgeanwendung

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

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

2er 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.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

4 Edge Handlungen (cont)

Blendender Treffer (Angriff, blendend)	Wenn du mehr Nettoerfolgerzielst als dein Ziel Geschicklichkeit hat, erhält es den Status *Geblendet I*. Stackbar. **Dieser Angriff macht ansonsten keinen Schaden**
Knöchelbrecher (Angriff, Lähmend)	Ziele auf eine bestimmte Gliedmaße (-4 auf den Angriff!). Gelingt der Angriff erhält das Ziel *Gelähmt I*, wenn die Anzahl der Nettoerfolge größer ist als das Konstitutionsattribut erhält er den Status *Gelähmt II*.
Person werfen (Ringen)	Wenn du den Gegner im Griff hast, lege eine Probe auf *Nahkampf + Stärke gegen Reaktion + Stärke* ab. (Verteidiger hat -4). Gelingt der Angriff, verursachst du 2B Schaden und kannst das Ziel 1m pro Nettoerfolg weit werfen.
Riposte (Blocken)	Verringere den Grundschaden des gegnerischen Angriffs um 2. Gelingt deine Verteidigungsprobe erleidet der Angreifer Schaden in Höhe der Nettoerfolge.
Sturmangriff (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

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

2 Edge Handlungen

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

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

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

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

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

3 Edge Handlungen	
Blatt im Wind (Sprinten)	Wandle Erfolge bei der Sprintprobe in Stufen des Status "Deckung" um. Bis zu Stufe 4 möglich.
Deckungsfeuer (SM oder AM-Angriff)	Schieße im Salvenmodus auf Gegner. Statt der Schadenserhöhung erhalten zwei Verbündete den Status *Deckung II*. Bei vollautomatischem Feuer sinkt der Schaden um 2, deine Verbündeten erhalten allerdings *Deckung IV*.
Festnageln (Wurfwaffe)	Wenn deine Erfolge den Verteidigungswert des Gegners überschreiten erhält er den Status *Bewegungsunfähig* **Kann ganz normal Schaden verursachen.**
Umschlingen (Peitschenangriff)	Würfle *Exotische Waffen+Geschickleichkeit gegen Geschicklichkeit und Reaktion* des Gegners. Wenn du mehr Nettoerfolge erzielt als das Geschick des Gegners erhält er den Status *Humpelnd*
Verkrüppeln (Angriff, humpelnd)	Füre deinen Angriff wie gewohnt aus, wenn du mehr Nettoerfolge hast als das Ziel Geschickleichkeit erhält es den Status *Humpelnd* für [Nettoerfolge] Runden.
Verletzung vortäuschen (Haupthandlung)	Würfle *Einfluss + Charisma gegen Willenskraft + Intuition*. Solltest du es schaffen erhälst 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)	
Weiche Kraft (Zu Fall bringen)	Wenn du angegriffen wirst, würfle auf *Athletik+Geschickleichkeit* anstatt auszuweichen. Erzielst du mehr Nettoerfolge als der Gegner Geschick hat macht sein Angriff keinen Schaden und er erhält den Status *Liegend*
Zurück an den Absender (Weghechten)	Anstatt aus dem Weg zu hechten springst du zur Granate hin um zu zurückzuwerfen. Würfle *Athletik + Reaktion (2)*. Nettoerfolge werden von der Abweichung des ursprünglichen Wurfs abgezogen.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com