

Wundtabelle

Schaden	Effekt
0-	Nope
1	1 A
2	2 A
3	LW
4	1 A / LW
5	1 A / LW / -1 Ini
6	2 A / LW
7	2 A / LW / -1 Ini
8	MW
9	MW / -1 Ini
10	1 A / MW
11	1 A / MW / -1 Ini
12	1 A / MW / -2 Ini
13	2 A / MW
14	2 A / MW / -1 Ini
15	2 A / MW / -2 Ini
16+	SW

Nicht genug Ausdauer:
Stattdessen nächsthöherer
Effekt ohne Ausdauer-Kosten.

Fernkampf

+2 Verteidigungswürfel
pro Zone Abstand

Wenn mehrere Kämpfer in Ziel-
Zone: Zufällig auswählen wer
getroffen wird, außer es gibt
einen Freiwilligen.

Stress-Würfel

LW: 1 / MW: 3 / SW: 7

Grundablauf

Aktions-Reihenfolge in einer Kampfrunde:

- Defensive Aktionen
- Nahkampf-Aktionen (höhere Geschwindigkeit zuerst)
- Schnelle Fernkampf-Aktionen (alle gleichzeitig)
- Sonstige Aktionen
- Langsame Fernkampf-Aktionen (alle gleichzeitig)

Ausdauer-Kosten werden sofort beim Aufdecken bezahlt.

Aktive Verteidigung, nachdem du dran warst. Keine aktive
Verteidigung bei gleichzeitigen Aktionen.

Unterbrechung bei mindestens leichter Wunde.

K.O. bei leichte Wunden plus zweimal mittlere Wunden echt
größer Schmerzgrenze, oder bei einer schweren Wunde.

Belastungsstufen

Mittlere Belastung	Schwere Belastung	Extreme Belastung
-2 Ini für Bereitschaft	-4 Ini für Bereitschaft	-6 Ini für Bereitschaft
-3 Ini für Ausweichen	-6 Ini für Ausweichen	Bewegung kostet 2 Ausdauer
-2 Heimlichkeit Sprint kostet 2 Ausdauer	Ausdauer-Kosten * 2 Sprint kostet 4 Ausdauer	Angriffe kosten 1 Ausdauer
	Bewegung kostet 1 Ausdauer	Aktionen mit Basis- Ausdauer-Kosten unmöglich
	-4 Heimlichkeit	-8 Heimlichkeit

Zustand: Demoralisiert

-2 Parade, nur Normal- und Rundum-Attacken,
-2 Schaden und Geschwindigkeit dafür

Keine Investigativ-Skills, -1 Wachsamkeits-Kategorie

-2 Heimlichkeit, keine Zauber