

Aktionen

- Übersichtsbogen -

Angriff

Senkt gegnerische Moral oder verursacht Wunden. Für einen Angriff führst Du eine **offensive Probe** gegen Abwehr des Ziels aus.

Der Schaden entspricht Deiner Erfolgszahl.

BEACHTET: bei offensiven Proben wird Deine Erfolgszahl(EZ) um die EZ des Gegners reduziert.

●●● Waffenangriff

Kampf(KÖ) + WaffB gegen Abwehr.

Verursacht Wunden.

Bei Nahkampfwaffen: Merkmal [Kontakt]

Bei Fernkampfwaffen: Merkmal [Distanz]

●●● Einschüchtern

Diplomatie(KÖ oder SE) gegen Abwehr.

Verursacht keine Wunden.

Diplomatie(KÖ) erhält Merkmal [Kontakt]

●●● Packen

Kampf(KÖ) gegen Abwehr. **Bei Erfolg:**

Du und das Ziel werden gepackt.

- Ihr verliert alle AP und könnt keine Handlungen mehr ausführen.
- Alle Angriffe gegen *gepackte* Charaktere erhalten einen roten Nachteil -.
- Am Ende jeder Runde: konkurrierende Probe auf Kampf(KÖ). Gewinner entscheidet: Packen beenden oder Gegner erhält Schaden (*demoralisierte* Gewinner müssen immer Packen beenden wählen).

●●● Überwältigen

Kampf(SE) ggn Zuversicht eines *demoralisierten* Gegners. **Erfolg:** Ziel verliert 1 AP; **weißer Sieg** ☺: Setzt das Ziel fest und entfernt es aus der Herausforderung.

Taktik

Durch den Einsatz einer Taktik würfelst Du Deine AP mit einer Probe auf GeW neu aus. Taktiken können eine **Haltung** gewähren.

●●● Manöver

Du würfelst nur Deine AP neu aus.

Ein **Manöver** gewährt keine Haltung.

●●● Beschützen

Gibt Dir die Haltung *Beschützer*:

Das Ziel führt Proben auf *Abwehr* gemeinsam mit Dir als Gruppenprobe aus.

●●● Bewegung

Du wechselst den Bereich innerhalb eines Schauplatzes. **Bewegung** gibt weder eine Haltung noch darfst Du AP neu würfeln.

●●● Deckung suchen

GeW Probe mit Nachteil (rot, orange) -.

Gibt Dir die Haltung *in Deckung*:

Deine *Abwehr* erhält weiß Vorteil ☺.

Angriffe gegen Dich, die das Merkmal *Distanz* haben, erhalten roten Nachteil -.

●●● Flucht

(●●● wenn demoralisiert)

Haltung *fliehend*: Wenn Du Schaden erleidest, verlierst Du entsprechend viele AP. Am Rundenende: Du fliehst und verlässt die Herausforderung.

Diese Haltung bricht bei 0 AP.

●●● Verteidigung

Haltung *verteidigt*: Du erhältst einen weißen Vorteil (weiß) ☺ für Deine *Abwehr*.

Innehalten

Du bereitest Dich vor oder wartest ab.

●●● Nichts tun

Du lässt Deine Aktion verstreichen.

●●● Beobachten

Du erhältst +1 AP.

●●● Hinauszögern

Dein Zug wird verzögert.

Komplexe Aktion

Komplexe Aktionen kosten 1 MP. Du darfst keine Reaktionen ausführen, nachdem Du eine komplexe Aktion ausgeführt hast.

●●● Zustand abschütteln

Du legst eine Probe auf Zuversicht (ZuV) gegen die Schwierigkeit eines Zustands ab. Bei Erfolg endet der Zustand.

Reaktion

Du reagierst mit einer Aktion auf eine gegnerische Aktion. Du darfst Reaktionen erst dann ansagen, nachdem Du in dieser Runde am Zug warst.

●●● Ausweichen

Auslöser: Du wirst angegriffen

Gegen diesen Angriff erhältst Du einen roten Vorteil auf Deine *Abwehr* +.

●●● Flucht verhindern

Auslöser: ein Ziel versucht zu fliehen

Führe einen Angriff gegen das Ziel aus: Kampf(KÖ) + WaffB gegen *Abwehr*.

●●● Parade

Auslöser: Du wirst angegriffen

Gegen diesen Angriff erhältst Du den WaffB einer geführten Nahkampfwaffe zu Deiner *Abwehr* hinzu.