



ABSICHT BESTIMMEN

Welches Ziel will man erreichen, welche Mittel braucht man dazu und zu welchen Risiken ist man dafür bereit? Was ist der Preis der Niederlage bzw. des Erfolgs?

ENTSCHEIDUNGEN

1. Kämpferischer, sozialer, magischer Konflikt und/oder Wettbewerb?
2. Standard (schnell) oder detailliert (impulsgenau)?
3. Duell (einzeln), Geplänkel (Gruppe) oder Gefecht (Truppen)?

INITIATIVE

1W12, dann nur noch Impulse nach Zeitbedarf
Aktionen beinhalten die Basis, spontane dann nachträglich

KONFLIKT, STANDARD

Zwei Würfe mit passender Talent-Fertigkeits-Kombination von jeder Seite, jeweils besserer wird genutzt und verglichen mit Gegenseite(n).

Differenz Ergebnis eines Versorgungswurfes

± 3: Unentschieden

beide Seiten VWg, on L, sonst M

4 - 6: Vorteil, knapp gewonnen

Sieg: VWr, ob L, sonst M

Niederlage: VWk, ob M, sonst S

7 +: deutlicher Erfolg einer Seite

Sieg: VWr, ob L, sonst S

Niederlage: VWk, ob S, sonst K

Mali dienen als Grundlage der Situationsbeschreibung.

KONFLIKT, DETAILLIERT

Für alle Angriffe gilt ein Mindestwurf von 10 (oder höher bei Reichweiten)
Treffer gegen Ausweichen (danach eigene BASIS abwarten) oder
Treffer - Verteidigung (Reaktion) + Schaden - Panzerung

Bei Zeitbedarf nicht vergessen, die eigene BASIS anzurechnen, allerdings
Haltungswechsel mit HALTUNG kombinieren

HALTUNGEN & MANÖVER

Aggressiv: Ang + 3 Ver = W0 BASIS - 1

Defensiv: Ang = W0 Ver + 3

Schnell: Sch - 4 Ver = W0 BASIS - 3

Zielend: Ang + 4 Ver - 3 Zb + 2

Abwarten: eigener Zb erhöht auf fremden Zb

Ausholen: Sch x 2 Zb + 2

Durchschnaufen: Zb + 3 x BASIS

Festhalten: Sch = 0, Zb + 2

Lauern: nach Abwaerten der BASIS auf Trigger warten

Schwächen: Ang - 4 Zb + 2 Sch + 4

Täuschen: Zb + 2/4/8 -> Malus M/S/K auf Verteidigung

Umwerfen: Ang - 2, Sch = 5

DISSONANZ

Das Erreichen einer inneren Schwelle erzeugt äußere Dissonanz in der
entsprechenden Höhe = Nummer der Schwelle