

Deine Ressourcen

1 Haupthandlung

X Nebenhandlungen "Bonus Actions", Davon hast du 1+Anzahl Initiativwürfel

Reactions? Manche Handlungen kannst du jederzeit ausführen, musst dir aber (wenn du früh in der Runde dran warst) dafür Handlungen aufgespart haben oder hast sie (wenn du spät in der Runde dran bist) schon verbraucht.
Handlungen können nicht in eine neue Kampfunde mitgenommen werden

Kennzeichnung

Relevante Nebenhandlungen

Bewegen Nur 1x pro Kampfunde möglich und nicht mit Sprinten kombinierbar. Bewege dich 10m.

In Deckung gehen Um Deckung effektiv zu nutzen solltest du sie anständig beziehen.

Zielen +1 auf den Würfelpool pro Runde. Kann über mehrere Runden gestackt werden (Wenn dazwischen nicht bewegt oder angegriffen wird) bis zu einem Maximum deiner Willenskraft.

Ziel Ein gemein gezielter Angriff. -4 Ansagen auf den Würfelpool, dafür +2 DMG

Relevante Nebenhandlungen (cont)

Waffe nachladen (Smartgun) Wenn deine Waffe ein Smartgunsystem besitzt brauchst du nur eine Nebenhandlung zum Nachladen!

Aufstehen Steh auf

Waffe schnell-
ziehen **Nur möglich mit entsprechendem Holster oder Equipment** Mach eine Feuer- oder Nahkampfwaffe sofort bereit und greife damit an! *Muss mit der Angreifen-Haupthandlung verwendet werden.*

Relevante Haupthandlungen

Angriff Fernkampf, Nahkampf, Rein in vollführen die Rüstung!

Sprinten Bewege dich 15m und mache eine Probe auf Athletik + Stärke. Jeder Erfolg gewährt dir einen extra Meter.

Helfen Du unterstützt jemanden gemäß den Teamwork-Regeln

Fertigkeit / Gerät einsetzen Allfällige Skillchecks oder Benutzen von Geräten.

Waffe bereit machen Eine Waffe zu ziehen und kampfbereit zu machen braucht 1 Haupthandlung. (Ausnahme: Schnellziehen)

Wichtige Handlungen, Jederzeit

Ausweichen (Nebenhandlung) Addiere deine Athletik-Fertigkeit zu einer einzelnen Verteidigungsprobe

Weghechten (Nebenhandlung) Hechte vor Sprengkörpern weg! Mach eine Probe auf Athletik+Reaktion -4. Du kannst dich so viele Meter weg vom *geplanten Einschlagsort* entfernen und landest liegend. *Beachte, dass du diesen Wurf machst bevor der DM eventuelle Abweichungen erwürfelt*

Volle Abwehr (Haupthandlung) Addiere bis zu deiner nächsten Kampfunde deine Willenskraft zu deinem Verteidigungspool.

Edge 5

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

Entwaffnen (Angriff)

Angesagtes Ziel: Erhöhe den Schaden deines Angriffs um 3.

Lebenswichtige Organe

Edge 1

Würfle 1 Würfel neu (Nach dem Wurf)

Addiere 3 zu deinem Initiativeergebnis (immer)

Abstechen (Nahkampfangriff) Reduziere den Malus für Ziel ansagen auf -2

Edge 2

Addiere 1 zu einem einzelnen Würfelwurf
(Nach dem Wurf)

Gib Verbündetem 1 Edge (immer)

Negiere 1 Edge des Gegners (Vor dem Wurf)

Freerunning (Sprinten) Jeder Erfolg bei der Probe lässt dich 1m vertikal gehen.

Waffenblitz (Nahkampf) Erlaubt dir jede Nahkampfwaffe schnellzuziehen.

Edge 3

Kaufe 1 Erfolg (Kein Nettoerfolg) (immer)

Heile 1 Kästchen Betäubungsschaden
(immer)

Blatt im Wind (Sprinten) Wandle Erfolge bei der Sprintprobe in Stufen des Status "Deckung" um. Bis zu Stufe 4.

Weiche Kraft (Zu Fall bringen) Wenn du angegriffen wirst würfle *Athletik + Geschicklichkeit* anstatt auszuweichen. Erzielst du mehr Nettoerfolge als der Gegner Geschicklichkeit hat mach sein Angriff keinen Schaden und er erhält den Status *Liegend*

Zurück an den Absender (Weghechten)
Anstatt vor der Granate wegzuhechten springst du zu ihr hin um sie zurückzuwerfen. Würfle *Athletik + Reaktion (2)* Nettoerfolge werden von der Abweichung des ursprünglichen Wurfs abgezogen und die Abweichung neu berechnet.

Edge 4

Füge dein Edge-Attribut deinem Würfelpool hinzu (Davor) *Lässt außerdem deine Gen explodieren*

Heile ein Kästchen Körperlichen Schaden
(immer)

Würfle mit allen Würfeln neu, die keine Erfolge erzielt haben (Danach)

Vorrausschau (Mehrfachangriffe, Fernkampf) Du musst deinen Würfelpool nicht mehr teilen wenn du mehrere Ziele angreiffst.

