

Kurzregeln für Samyra

Proben (S. 163)

Wurf mit dem W20. Erfolg bei Ergebnis kleiner / gleich der Fertigungsstufe.

Wurf von 1: kritischer Erfolg – automatischer Erfolg, Güte +4 (ggf. Schaden +2, Abwehr: AUS/2)

Wurf von 20: kritischer Fehler – automatischer Misserfolg & neg. Ereignis W20 → Tab. S.248

Abkürzung: *FP(Fertigkeit)* = Probe gegen die in Klammern stehende Fertigkeit

Güte (S. 164)

Güte = Fertigungsstufe – Würfelwurf

Modifikationen

Probe mit mehreren W20 gegen Fertigungsstufe.

Erleichtert: nur einer der Würfe muss zum Erfolg führen (z.B. Probe -1)

Güte errechnet sich bei Bestehen der Probe aus dem besten (also niedrigsten) Würfelwert.

Erschwert: alle Würfe müssen zum Erfolg führen (z.B. Probe +2)

Güte errechnet sich bei Bestehen der Probe aus dem höchsten Würfelwert.

Ablauf einer Kampfrunde (S. 229ff)

1. Initiative (Wurf mit W20, höheres Ergebnis bestimmt, welche Partei sich zuerst bewegen soll)

2. Bewegung (parteienweise, maximal BEW Meter, alternativ: Hinlegen, Aufstehen, Waffe wechseln, Waffe ziehen)

3. Handlungsphasen:

Abschnitt 1: Fernkämpfer

Abschnitt 2: Sofort-Zauber

Abschnitt 3: Nahkämpfer

Abschnitt 4: Runden-Zauber

Abschnitt 5: Sonstiges (zweite Angriffe, Fertigkeiten, etc.)



Alle Aktionen innerhalb der einzelnen Phasen gelten als zeitgleich. Jede Figur hat pro Runde genau eine Aktion.

zu 2. Bewegung (S.230f)

Läuft man während der Bewegungsphase in den Angriffsbereich einer anderen Figur (die Felder vor der Figur), so muss man sofort stoppen. Gelingt eine *FP*(Geländelauf) kann man ungehindert weiterlaufen. Hat man Geländelauf jedoch nicht erlernt oder misslingt der Wurf und man will trotzdem weiterlaufen, muss man einen *Passierschlag* hinnehmen (unmodifizierter Angriff, kann nicht abgewehrt werden).

Lösen: Steht eine Figur zu Beginn im Angriffsbereich eines Gegners, so muss sie sich vor der Bewegung lösen: Wurf mit W20, Wurf bis maximal 10= Erfolg (ggf. *Passierschlag* s.o.)

zu 3. Fernkampf (S.232ff)

- Zaubern kostet immer mentale Energie, auch wenn die Probe misslingt oder der Zauber keine Wirkung zeigt.

Gesundheit (S. 249f)

AUS=0: völlig erschöpft, Angriff / Verteidigung nicht möglich

ME=0: bewusstlos

KE=0: schwer verletzt, keine Handlungen mehr möglich

LE=0: tot



Ergänzungen zu den Kurzregeln

Modifikationen (S. 163f)

Probe mit mehreren W20 gegen Fertigungsstufe.

Erleichtert: nur einer der Würfe muss zum Erfolg führen (z.B. Probe -1)

Güte errechnet sich bei Bestehen der Probe aus dem besten (also niedrigsten) Würfelwert.

kritischer Erfolg: ein W20 mit einer 1

kritischer Fehler: alle misslungen sowie einmal eine 20

Erschwert: alle Würfe müssen zum Erfolg führen (z.B. Probe +2)

Güte errechnet sich bei Bestehen der Probe aus dem höchsten Würfelwert.

kritischer Erfolg: alle gelungen und eine 1

kritischer Fehler: eine 20

Bewegung (vgl. S. 368)

Dauerlauf BEW*2, -2 AUS

Sprint: ganze Runde!: BWE*4, -5AUS

Gegner am Lösen hindern: S. 231

1. Initiative → vor dem Gegner bewegen → Angriff +1 (unabhängig von Kampfphase) → Güte

2. Gegner lösen: W20: 10- Güte muss erreicht werden (z.B. 5 oder kleiner)

max. einen Gegner binden

3. AUS-Kosten je nach FS

Alternativen zur Bewegung S. 231

- hinknien
- hinlegen
- Bewegung kniend (2/3 BEW), liegend (1/3 BWE)
- aufstehen
- Waffe ziehen
- Waffe wechseln
- NICHT: Waffe aufheben (S.243, im 5. Abschnitt, Bewegung möglich)

Felder auf dem Kampfplan (S. 228)

	Angriff auf Gegner	Verteidigung des Ziels
<i>Angriffsbereich</i> (weiß)	✓	normale FP
<i>Gesichtsfeld</i> (grau)	-	FP(Abwehren) +1 FP(Ausweichen) - S. 240
<i>Rücken</i> (schwarz)	-	-

