Grundprinzip

Es gibt 5 Attribute und 20 Skills. Für jeden Wurf wählst du 1 Attribut + 1 Skill. **(S. 50–52)**

Würfelpool = **Attribut-Wert + Skill-Wert**.
Du würfelst **nie weniger** als 2 und **nie mehr** als 9 Würfel.

Es gibt zwei **Wurfarten (S. 64–65)**:

Action Roll: Du beschreibst, was du tust, und wählst Attribut + Skill selbst.	**Reaction Roll**: Der Director beschreibt die Gefahr/Einwirkung und sagt dir, womit du reagierst.

Modifikatoren:
+1 = 1 Würfel dazu,
-1 = 1 Würfel weg
(z. B. durch Luck, Conditions, Gear oder Umstände). **(S. 65–66)**

Schwierigkeit & Erfolg

Die Schwierigkeit bestimmt, welche Erfolgsstufe du brauchst **(S. 66–67)**:

(Director setzt das fest; meist ist Critical der Standard).

Basic	2 Gleiche ✈ ✈ ☹ ☹ ☹ ☹
Critical	3 Gleiche ✈ ✈ ✈ ☹ ☹ ☹
Extreme	4 Gleiche ✈ ✈ ✈ ✈ ☹ ☹
Impossible	5 Gleiche ✈ ✈ ✈ ✈ ✈ ☹
Jackpot	6 Gleiche ✈ ✈ ✈ ✈ ✈ ✈ **Du wirst Director für einen Zug**

Zusatzregel: 3 kleinere Erfolge = 1 größerer (und umgekehrt). **(S. 71)**

Doppelte Schwierigkeit (z. B. 2×Critical): du würfelst einmal, brauchst aber 2 passende Erfolge, und bei Misserfolg drohen 2 Konsequenzen. **(S. 68)**

Mehrere Schwierigkeiten: kombiniert z. B. Critical+Basic in einem Wurf (für komplexe Situationen). **(S. 92–96)**

Re-rolls

Re-roll: Wenn du nach dem ersten Wurf mindestens **1 Basic** Erfolg hast, darfst du alle Würfel neu werfen, die nicht Teil einer Kombi waren. Wenn das Ergebnis nicht besser wird, verlierst du **1** der vorherigen Erfolge. **(S. 72)**

Free Re-roll (durch Feats):
besser als normal, weil

❗ du kein Risiko hast, einen Erfolg zu verlieren	❗ du ihn sogar machen darfst, wenn du zuerst gar keinen Erfolg hattest. **(S. 72)**

All In: Nach (Free) Re-roll kannst du „All In“ gehen: du wirfst erneut alle Würfel, die nicht Teil eines Erfolgs sind; wenn’s schlechter wird, verlierst du **ALLE** deiner bisherigen Erfolge. **(S. 73)**

Extra Aktionen

Wenn du mehr Erfolge als nötig hast, kannst du „extra Erfolge“ für Extra Aktionen ausgeben **(S. 76–77)**:

Extra Basic (✈ ✈)	Quick Action
Extra Critical (✈ ✈ ✈)	Full Action
Extra Extreme (✈ ✈ ✈ ✈)	Cool Action

vergleichender Wurf

Bei Opposed Rolls würfeln beide Teilnehmer. Der mit dem schlechteren Ergebnis rerollt zuerst, dann ggf. Re-roll und All In im Wechsel. Spotlight ist dabei nicht nutzbar. **(S. 124)**

Fehlschläge

Beim Scheitern entscheidet der Director, wie es weitergeht; als Faustregel gibt’s vier Wege **(S. 80)**:

Die Dinge nehmen wie sie kommen	**spätere Konsequenz**: Tarantel in der Jackentasche
Zahle den Preis!	**direkte Konsequenz**: Kondition oder Ausrüstungsverlust
Auf die harte Tour!	weiterkommen, aber komplizierter
Stelle dich der Gefahr!	neue Gefahr/Reaction Roll

Bei Dangerous Rolls (wenn’s um Schaden/Grit geht) kannst du kleinere Erfolge für Damage Control nutzen, um Grit-Verlust zu reduzieren:
Basic verhindert 1 Grit, Critical verhindert 3 Grit (außer bei Impossible Rolls). **(S. 88–89)**

Grit & Konditionen

Grit ist eine Leiste mit 12 Boxen; bei Fehlschlägen verlierst du je nach Schwierigkeit **Grit (nur Dangerous Rolls)**. **(S. 88–91)**

Spezial Felder

Bad Box (8)	Erhalte eine Kondition
Hot Box (12)	Erhalte sofort 2 Glück

Grit regenieren: u. a. Schlaf, Pause, Ende einer Session („Shot“). **(S. 90–91)**

Konditionen: geben typischerweise -1 auf alle Rolls mit dem betroffenen Attribut, bis behandelt. **(S. 96)**

Wenn ein Abenteurer all sein Grit verloren hat kann er kein Schaden mehr erhalten. Stattdessen muss er aufs Todesroulette würfeln

By **DNO**
cheatography.com/dno/

Published 23rd January, 2026.
Last updated 24th January, 2026.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com

Kampf

Kampf besteht aus abwechselnden Turns **(S. 108–113):**

Action Turn: Jeder Adventurer hat eine freie **Quick Action** (z. B. reloaden, partial cover) und kann eine **Action Roll** machen. (S. 108–110)

Reaction Turn: Director beschreibt Gegner-Aktion; Alle verteidigen sich mit einer **Reaction Roll**. Reaction Rolls im Kampf sind Dangerous Rolls.
Schwierigkeit = Angriffswert Gegner. **(S. 111–112)**

Zusätzlich zu den normalen **Extra Actions** kann man im Kampf noch:

Gegenangriff	**Extra Erfolg >= Gegner Verteidigung?** Gegner verliert 1 Grit
Beschützen	**Extra Erfolg >= Gegner Angriff?** Freund mit Fehlschlag beschützen

Sieg oder Niederlage? (S. 109)

Sieg	Gegner Grit auf 0
Niederlage	alle Spieler Grit auf 0

Deckung

Es gibt zwei Arten von Deckung: **(S. 76–77)**

teilweise Deckung:	+1 auf **Reaction Rolls** und -1 auf **Action Rolls**
volle Deckung:	automatischer Erfolg auf **Reaction Rolls**, aber -3 auf **Action Rolls**

Initiative

Wer zuerst angreift, startet mit Action Turn, sonst Reaction Turn. **(S. 108–109)**

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
http://crosswordcheats.com