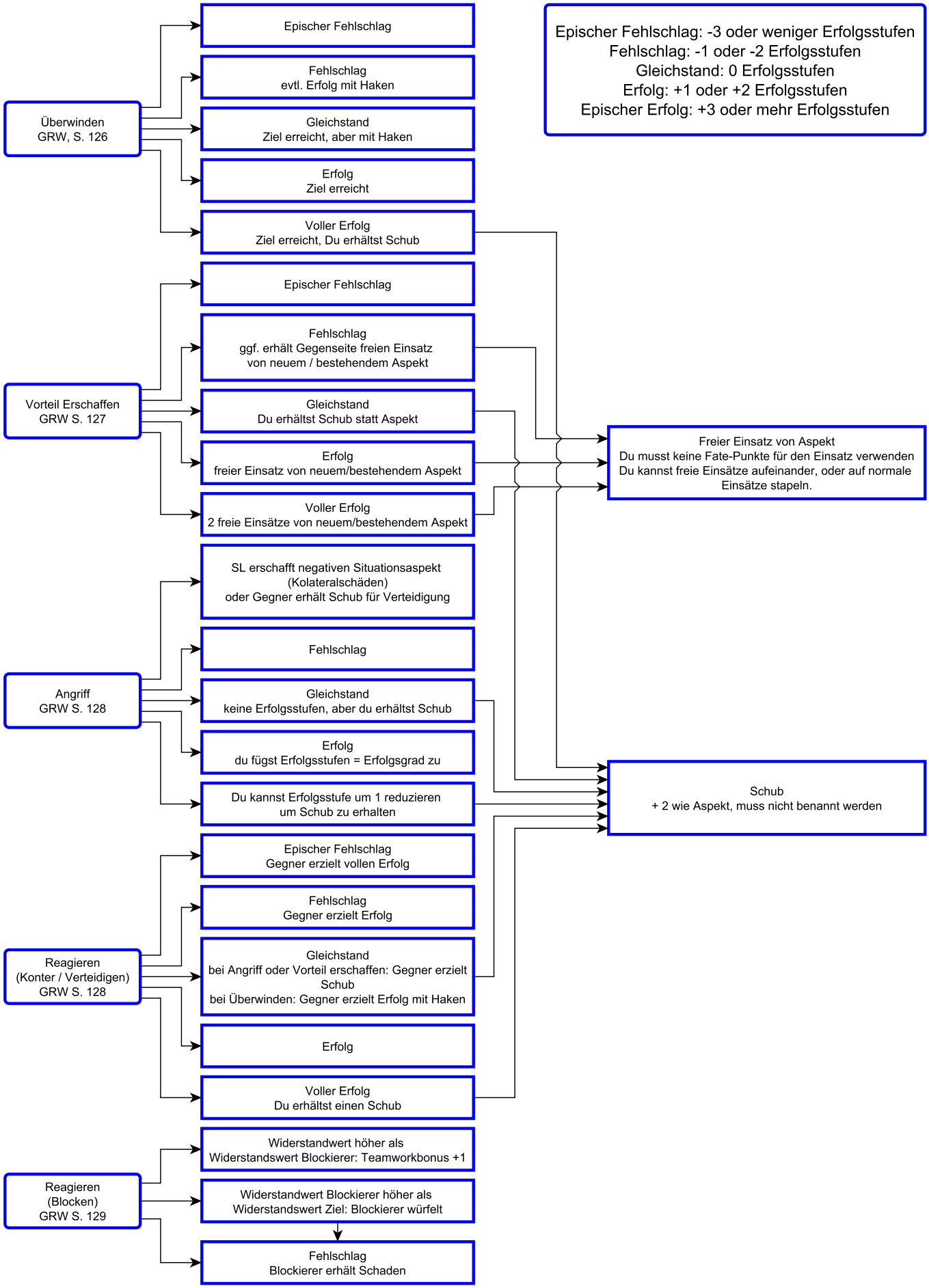
WEARING THE CAPE SPIELHILFE #1


Überwinden
GRW, S. 126
Vorteil Erschaffen
GRW S. 127
Angriff
GRW S. 128
Reagieren
(Konter / Verteidigen)
GRW S. 128
Reagieren
(Blocken)
GRW S. 129
Epischer Fehlschlag
Fehlschlag
evtl. Erfolg mit Haken
Gleichstand
Ziel erreicht, aber mit Haken
Erfolg
Ziel erreicht
Voller Erfolg
Ziel erreicht, Du erhältst Schub
Epischer Fehlschlag
Fehlschlag
ggf. erhält Gegenseite freien Einsatz
von neuem / bestehendem Aspekt
Gleichstand
Du erhältst Schub statt Aspekt
Erfolg
freier Einsatz von neuem/bestehendem Aspekt
Voller Erfolg
2 freie Einsätze von neuem/bestehendem Aspekt
SL erschafft negativen Situationsaspekt
(Kolateralschäden)
oder Gegner erhält Schub für Verteidigung
Fehlschlag
Gleichstand
keine Erfolgsstufen, aber du erhältst Schub
Erfolg
du fügst Erfolgsstufen = Erfolgsgrad zu
Du kannst Erfolgsstufe um 1 reduzieren
um Schub zu erhalten
Epischer Fehlschlag
Gegner erzielt vollen Erfolg
Fehlschlag
Gegner erzielt Erfolg
Gleichstand
bei Angriff oder Vorteil erschaffen: Gegner erzielt Schub
bei Überwinden: Gegner erzielt Erfolg mit Haken
Erfolg
Voller Erfolg
Du erhältst einen Schub
Widerstandwert höher als
Widerstandswert Blockierer: Teamworkbonus +1
Widerstandwert Blockierer höher als
Widerstandswert Ziel: Blockierer würfelt
Fehlschlag
Blockierer erhält Schaden
Epischer Fehlschlag: -3 oder weniger Erfolgsstufen
Fehlschlag: -1 oder -2 Erfolgsstufen
Gleichstand: 0 Erfolgsstufen
Erfolg: +1 oder +2 Erfolgsstufen
Epischer Erfolg: +3 oder mehr Erfolgsstufen
Freier Einsatz von Aspekt
Du musst keine Fate-Punkte für den Einsatz verwenden
Du kannst freie Einsätze aufeinander, oder auf normale
Einsätze stapeln.
Schub
+ 2 wie Aspekt, muss nicht benannt werden