

1 Heldenpunkte

1.1 Schicksal

Verdient durch extrem heldenhaften Taten oder von großer Bedeutung.

- Statt zu sterben geht dein Charakter besinnungslos zu Boden und wird aus dem Geschehen genommen; dein SC überlebt, ganz egal wie extrem die Umstände.
- Ignoriere den Schaden einer einzelnen Quelle.

1.2 Glück

Wird am Beginn des Spieleabends auf die Anzahl der Schicksalpunkte gesetzt.

- Wiederhole einen misslungenen Wurf.
- Addiere bei einem Wurf nach dem Würfeln +1 EG.
- Entscheide am Anfang der Runde, wann du in der Runde am Zug sein möchtest, unabhängig von der Initiative-Reihenfolge.

1.3 Zähigkeit

Verdient wenn man etwas im Sinne deiner Motivation extrem Bedeutsames gemacht hast.

- Du entscheidest dich, nicht für eine Mutation zu würfeln. Da du nicht mutierst, verlierst du auch keine Korruptionpunkte.
- Statt für einen Wurf zu würfeln, wählst du dein Wurfergebnis aus. Bei Vergleichenden Würfeln gewinnst du stets mit mindestens +1 EG. Du kannst dies auch wählen, wenn du den Wurf bereits durchgeführt hast und gescheitert bist.

1.4 Mut

Mutpunkte erhältst du zurück, wann immer du dich gemäß deiner Motivation verhältst.

- Werde bis zum Ende der nächsten Runde immun gegen Psychologie.
- Ignoriere bis zum Beginn der nächsten Runde alle Modifikatoren für eine Kritische Verletzung.
- 1 Zustand entfernen; wenn du auf diese Weise den Zustand Niedergestreckt beseitigst, erhältst du zusätzlich 1 LP zurück, während du zurück auf die Beine kommst.

2 Kampf

Fernkampf Reichweite

	Reichweite	Modifikator
Kernschussweite	1/10	+40
Kurze Reichweite	1/2	+20
Standard	1	0
Lange Reichweite	2	-10
Extreme Reichweite	3	-30

Treffertabelle

Wurf	Zone
01-09	Kopf
10-24	Linker Arm
24-44	Rechter Arm
45-79	Körper
80-89	Linkes Bein
90-00	Rechtes Bein

3 Reisen

Reisekosten			
Transport	Bewegung	Kosten	Distanz
Kutsche	6		
-Innen		2G	pro 1.6 km
-Außen		1G	pro 1.6 km
Barke	8		
-Kabine		5G	pro 1.6 km
-Deck		2G	pro 1.6 km
Droschke	6	3G	pro 250m
Fähre	4	1G	pro 20m

Verfügbarkeit			
	Dorf	Kleinstadt	Stadt
Verbreitet	100%	100%	100%
Knapp	30%	60%	90%
Selten	15%	30%	45%
Exotisch	-	-	-