

## Froschi Fluff 0.07 Kurzreferenz

### Karma

- Probe neu würfeln
- MW vor der Probe um 1 senken
- von 1 Attacke nicht getroffen werden
- 1 Patzer zu normalen Misserfolg umwandeln

### Proben

einfache Probe: Attribut(MW), z.B. GE(5)

Talent: MW - 1

Meisterschaft: MW - 2

Perfektion: MW - 3

Disziplinierung: 1 s schneller

MW über 6: X Würfel weniger, MW um X senken, bis MW = 6

Würfelzahl unter 1: MW um 1 erhöhen, bis Würfelzahl 1

Würfelzahl unter 1 *und* MW über 6: Soviele Würfel mehr werfen, wie der MW über 6 liegt, aber JEDER muss eine 6 zeigen, damit es ein Erfolg ist

Patzer: Alle Würfel zeigen die gleiche Zahl & kein Erfolg

Progressive Probe: Attribut (MW, +), z.B. GE(5, +)

Jede Zahl über oder gleich dem MW gilt als Erfolg, für jeden Erfolg darf 1 weiterer Würfel geworfen werden

Regressive Probe: Attribut (MW, -), z.B. GE(5, -)

Man darf weniger Würfel werfen, um den MW um die gleiche Zahl zu senken. Das höchste Würfelergebnis wird vom MW abgezogen, das Ergebnis ist die Anzahl der Misserfolge (min. 0).

gemeinsame Probe:

1. Alle Nebenagierenden würfeln die Probe mit einer Erleichterung gleich der Anzahl der Nebenagierenden.

2. der Hauptagierende würfelt die Probe mit einer Erleichterung gleich der Anzahl der Nebenagierenden, die ihre Probe geschafft haben.

### Initiative

Ini = IN (4, +); max Ini = IN+GS

Schritt 1: Alle mit AI 0 machen Ansagen, niedrigste Ini zuerst, AI wird angepasst

Schritt 2: Alle mit AI 1 handeln, höchste Ini zuerst

Schritt 3: Alle senken ihre AI um 1

Ini-Gleichstand: höhere IN, dann höhere GS, dann IN (4, +) gegeneinander, der Verlierer bekommt Ini - 1  
effektive Handlungsdauer = Aktionsdauer - GS

### Angriff

Probe auf GE (2 + IN des Ziels) (Objekte haben IN 0)  
Jeder kann im Kampf 1 Gegner als „Hauptgegner“ wählen

Angriff auf jemanden, der einen als Hauptgegner hat:  
Probe auf GE(2 + IN + GE + Paradetalent des Ziels)  
Paradetalent nur in Distanzklasse der Waffe verwendbar

### Salven

Salve: Pro Kugel +1 auf Schaden, -1 auf Probe  
Vollautomatisch: Pro Sekunde -2 auf Probe

### Modifikatoren

Situation	Modifikator
falsche DK (1 Abweichung)	-2
falsche DK (2 Abweichung)	-4
Angreifer bewegt (gehen, laufen)	-1
Ziel nicht sichtbar	-4
schlechte Sicht	-1
winziges Ziel (Tasse, Maus)	-2
kleines Ziel (Katze, Wagenrad)	-1
großes Ziel (Pferd, Auto)	+1
sehr großes Ziel (Scheunentor)	+2
Ziel bewegt sich	-1
Ziel bewegt sich schnell	-2
falsche Hand	-2
Angriff von Pferd/Motorrad/...	-1
Angriff auf Trefferzone	-1

### Fernkampf

Nahes Ziel	+1
Entferntes Ziel	-1
Extrem weit entferntes Ziel	-2
Ziel liegt oder ist in Teildeckung	-1
Ziel in voller Deckung (>75%)	-2
Ziel in Nahkampf mit min 1 Freund	-1

### Nahkampf

Ziel liegt/kniet/sitzt/...	+1
Angreifer liegt/kniet/sitzt/...	-1
Heimlicher Angriff (z.B. v. hinten)	+2

### Wunden

pro Wunde an beteiligter Gliedmaße 1 Malus auf GE, KN GS- Proben und mit der Gliedmaße  
pro Wunde am Kopf 1 Malus auf alle IN und IQ- Proben

pro Wunde an Brust und Rücken dauert jede Aktion 1 s länger.

Pro 5 LE Verlust 1 Malus auf alle Proben.

Überschüssige Wunden gehen auf den Schadensmonitor.

Überschüssiger Schaden geht als Wunden verteilt auf Brust und Rücken, bei vollem Schadensmonitor ist der Charakter ohnmächtig.

3 Wunden auf Brust *und* Rücken *und* voller Schadensmonitor: Charakter liegt im Sterben, alle KN x 10 Minuten 1 Zusatzschaden  
KN Zusatzschaden: Charakter ist tot!

### Vergleichende Proben

Möglichkeit 1: Angreiferattribut (X + Verteidigerattribut),  
X ist zwischen 3 und 8

Möglichkeit 2: Beide würfeln progressive Proben gegen Mindestwurf 3, SL kann einen der Mindestwürfe erhöhen.

### Aktionen

DK wechseln: GE (3 + IN des Gegners), 5 s

Verzögern: keine Probe, Ini + 1 (max GS+IN), 1 s