

First, lower the difficulty



Then, roll against target number

Skills		max: 2
Trained:	↓1	
Specialized:	↓2	
Inability:	↑1	

Assets		max: 2
Per asset:	↓1	

Effort		max: 6
Per level of Effort:	↓1 <i>or</i> +3 damage	
Pool point cost:	3	
+ each additional level:	2	

Distance		
Immediate distance:	3 m	10 ft
Short distance:	15 m	50 ft
Long distance:	30 m	100 ft
Very long distance:	150 m	500 ft

Movement	
Immediate distance as part of another action <i>or</i>	
Short distance <i>or</i>	
Long distance (difficulty 4) <i>or</i>	
Short distance plus simple action (difficulty 4)	

Difficulty	Target Number
10 <small>Impossible</small>	30 <small>0%</small>
9 <small>Immortal</small>	27 <small>0%</small>
8 <small>Heroic</small>	24 <small>0%</small>
7 <small>Formidable</small>	21 <small>0%</small>
6 <small>Intimidating</small>	18 <small>15%</small>
5 <small>Challenging</small>	15 <small>30%</small>
4 <small>Difficult</small>	12 <small>45%</small>
3 <small>Demanding</small>	9 <small>60%</small>
2 <small>Standard</small>	6 <small>75%</small>
1 <small>Simple</small>	3 <small>90%</small>
0 <small>Routine</small>	0 <small>100%</small>

1	Free GM intrusion
17	+1 damage
18	+2 damage
19	+3 damage <i>or</i> minor effect
20	+4 damage <i>or</i> major effect <i>and</i> cost is 0

Minor Combat Effect	
Damage object, distract, knock back, move past, strike specific body part	
Choosing an effect ahead of time: -4 damage and attack is hindered	

Major Combat Effect	
Disarm, impair, knock down, stun, asset on next action, additional action	
Choosing an effect ahead of time: -8 damage and attack is hindered by two steps	



Erst Schwierigkeit verringern



Dann gegen Zielwert würfeln

Fertigkeiten (Skills) <small>max: 2</small>	
Geübt (Trained):	↓1
Spezialisiert (Specialized):	↓2
Unfähigkeit (Inability):	↑1

Unterstützungen (Assets) <small>max: 2</small>	
Pro Unterstützung:	↓1

Anstrengung (Effort) <small>max: 6</small>	
Pro Stufe Anstrengung:	↓1 <i>oder</i> +3 Schaden
Poolpunktkosten:	3
+ jede weitere Stufe:	2

Distanz	
Nahdistanz:	3 m
Kurzdistanz:	15 m
Ferndistanz:	30 m
Sehr ferne Distanz:	150 m

Bewegung	
Nahdistanz als Teil einer anderen Aktion <i>oder</i> Kurzdistanz <i>oder</i> Ferndistanz (Schwierigkeit 4) <i>oder</i> Kurzdistanz plus simple Aktion (Schwierigkeit 4)	

Schwierigkeit	Zielwert
10 <small>Unmöglich</small>	30 <small>0%</small>
9 <small>Unsterblich</small>	27 <small>0%</small>
8 <small>Heroisch</small>	24 <small>0%</small>
7 <small>Beeindruckend</small>	21 <small>0%</small>
6 <small>Einschüchternd</small>	18 <small>15%</small>
5 <small>Herausfordernd</small>	15 <small>30%</small>
4 <small>Schwierig</small>	12 <small>45%</small>
3 <small>Anstrengend</small>	9 <small>60%</small>
2 <small>Standard</small>	6 <small>75%</small>
1 <small>Einfach</small>	3 <small>90%</small>
0 <small>Routine</small>	0 <small>100%</small>

1	SL-Eingriff ohne EP
17	+1 Schaden
18	+2 Schaden
19	+3 Schaden <i>oder</i> minderer Effekt
20	+4 Schaden <i>oder</i> mächtiger Effekt <i>und</i> Kosten sinken auf 0

Minderer Kampfeffekt
Gegenstand beschädigen, ablenken, zurückschlagen, passieren, Körperteil treffen
Effekt hervorbringen: -4 Schaden und Angriff ist erschwert

Mächtiger Kampfeffekt
Entwaffnen, beeinträchtigen, niederschlagen, betäuben, Unterstützung bei nächster Aktion, zusätzliche Aktion
Effekt hervorbringen: -8 Schaden und Angriff ist um 2 Stufen erschwert

