

# Genesys Spickzettel

## Würfeln

Jede Probe ist eine Kombination aus Attribut und Fertigkeit (z.B. Brawn und Athletics).

1. Nimm den größeren Wert als grüne Würfel (◆). Ersetze (=upgrade) davon den kleineren Wert durch gelbe Würfel (●).
2. Nimm die Anzahl an lila Würfeln (◆) die der Schwierigkeit entsprechen. Der Spielleiter wird dir sagen, wann Du lila Würfel durch rote (●) ersetzen sollst.
3. Positive Begleitumstände fügen blaue Würfel (■) hinzu, negative Umstände schwarze (■).

## Interpretieren

Symbol	Bedeutung
☀	Erfolg (Success). Man benötigt mehr Erfolge als Misserfolge.
✕	Misserfolg (Failure). Negieren Erfolge.
⤴	Vorteil (Advantage). Wird von Bedrohung negiert und kann für nützliche Zusatzeffekte benutzt werden.
⚠	Bedrohung (Threat). Wird von Vorteil negiert und kann unerwünschte Nebeneffekte hervorrufen.
⚙	Triumph. Zählt als Erfolg und als eine Art Megavorteil. Der Erfolgsanteil kann negiert werden, der „Megavorteil“ aber nicht.
⊗	Verzweiflung (Despair). Das negative Gegenstück zum Triumph.

## Advantage im Kampf

Var.	Kritischen Treffer auslösen. Waffeneigenschaft auslösen.
⤴	1 Erschöpfung regenerieren
⤴ ⤴	Ein Charakter kriegt ■ oder ■ auf die nächste Probe. Ein weiteres Manöver ausführen.
⤴ ⤴ ⤴	Ausrüstung beschädigen
⚙	Upgrade oder Downgrade für die nächste Probe eines Charakters

## Threat im Kampf

⚠	1 Erschöpfung
⚠ ⚠	Ein Charakter kriegt ■ oder ■ auf die nächste Probe
⚠ ⚠ ⚠	Charakter stürzt
⊗	Munition ist aufgebraucht

## Kurzübersicht Kampf

- Initiative sind ‚Slots‘, die frei genutzt werden können.
- Eine Aktion („würfeln“) und ein Manöver (laufen, zielen etc.). Ein weiteres Manöver kann mit Advantage dazugekauft werden oder anstelle der Aktion ausgeführt werden.
- Reichweiten: Engaged, short, Medium, Long, Extreme.