



W4

Wildcard-Würfel

W12

Wirf ihn mit dem anderen Würfel
und nimm das höhere Ergebnis!

Im Kampf

Verschaff dir einen Vorteil:

Gewinne die Oberhand
(Überzahlbonus)!

Mach einen **Rücksichtslosen Angriff**!

Nimm dir Zeit zum **Zielen**!

Trickse sie aus!

Versuch sie zu **Entwaffnen**!

Wenn nichts hinhaut:

Verteidige dich
oder **lauf einfach weg**!

Wie gut hab ich gewürfelt?

Wenn du um 4 höher würfelst als der
Zielwert ist, dann ist das eine Steigerung!

4	8
5	9
6	10
7	11
8	12
9	13
Zielwert	Steigerung



Bennies

Du kannst sie ausgeben, um Würfe zu wiederholen, nicht
mehr Angeschlagen zu sein oder Schaden Wegzustecken!

Aktionskarte

Da bist du in einer Kampfrunde dran.



Savage Worlds überlebensleitfaden für den Kampf

Du hast Schwierigkeiten:	Und...	Dann probiere...	Auswirkung im Spiel:	Gut für...
deinen Gegner zu treffen (hohe Parade)	dein Team ist zahlenmäßig überlegen	Angriff in ÜBERZAHL.	+1 auf Kämpfen pro zusätzlichen Angreifer	Team
	du bist wendiger als dein Gegner	einen GESCHICKLICHKEITS-TRICK. (Sand ins Gesicht des Feindes schleudern)	Erfolg: Gegner -2 Parade bis zur nächsten Aktion Steigerung: Gegner -2 und Angeschlagen	Team
	du bist klüger als dein Gegner	einen VERSTAND-TRICK. („Schau, hinter dir!“)	Erfolg: Gegner -2 Parade bis zur nächsten Aktion Steigerung: Gegner -2 und Angeschlagen	Team
	du bist schlagfertig (besitzt die Fertigkeit PROVOZIEREN)	zu PROVOZIEREN. („Du bist ja so häßlich...“)	Erfolg: +2 Bonus für die nächste Aktion gegen den Gegner Steigerung: +2 Bonus und Gegner ist Angeschlagen	dich (Erfolg) Team (Steigerung)
	du bist Furcht erregend (besitzt die Fertigkeit EINSCHÜCHTERN) oder dein Gegner ist feige	EINSCHÜCHTERN. (Muskeln spielen lassen oder Kampfgebrüll.)	Erfolg: +2 Bonus für die nächste Aktion gegen den Gegner Steigerung: +2 Bonus und Gegner ist Angeschlagen	dich (Erfolg) Team (Steigerung)
	du kannst damit leben, deine Verteidigung bis zur nächsten Aktion zu senken	einen RÜCKSICHTSLOSEN ANGRIFF. (Strecke ihn nieder mit all deiner Wut!)	+2 auf Kämpfen und Schaden, aber -2 Parade bis zur nächsten Aktion	dich (falls du ihn niederstreckst)
	du benutzt eine Fernkampfwaffe	ZIELEN. (Schieß nicht bevor du das Weiß in seinen Augen siehst.)	Setze eine Handlung aus für +2 auf Schießen	dich
	du benutzt eine Nahkampfwaffe	zu einem FERNKAMPF-ANGRIFF zu wechseln.	Zielwert ist die übliche 4 bei kurzer Reichweite, statt Parade des Ziels	dich
deinem Gegner Schaden zuzufügen (hohe Robustheit*)	du wirst sterben, wenn du weiter kämpfst	RÜCKZUG aus dem Kampf, um an einem anderen Tag weiter zu kämpfen!	Alle Nebestehenden nicht Angeschlagenen Gegner bekommen einen freien Angriff. Probiere es mit VERTEIDIGUNG für +2 Parade bei normaler Bewegung	dich (angenommen du überlebst!)
	du keine Probleme hast, deinen Gegner zu treffen	einen Angriff mit ANGESAGTEM ZIEL auf ungerüstete Bereiche oder auf den Kopf/lebenswichtige Organe.	Gliedmaße: -2 Kopf/lebenswichtiges Organ: -4 Kleines Ziel: -4 Winziges Ziel: -6 Ignoriere Rüstung, falls erfolgreich +4 Schaden für Kopf/lebenswichtiges Organ	dich
	du kannst damit leben, deine Verteidigung bis zur nächsten Aktion zu senken	einen RÜCKSICHTSLOSEN ANGRIFF.	+2 auf Kämpfen und Schaden, aber -2 Parade bis zur nächsten Aktion	dich (falls du ihn niederstreckst)

Erholung vom Angeschlagen-Sein = Wurf auf WILLENSKRAFT

Schaden Wegstecken = Wurf auf KONSTITUTION

* Viele der Kampfmanöver, die dabei helfen einen Gegner zu treffen, helfen auch dabei Schaden zu verursachen, da sie die Chancen auf eine Steigerung und damit +1W6 Bonusschaden erhöhen (oder sie lassen den Gegner Angeschlagen).



Savage Worlds im Internet:

www.prometheusgames.de

www.savageworlds.de

www.savageheroes.de

