

## WHEN DARKNESS COMES

Zusammenfassung:

### TARGET NUMBER LEVELS

1. 6H (mindestens eine 6) 1 VP
2. 1P (Pasch) 2 VP
3. 3S (3er „Strasse“, z.B. 3,4,5) 3 VP
4. 3K (3 gleiche) 4 VP
5. 4S (4er „Strasse“) 5 VP
6. 4K (4 gleiche) 6 VP
7. 5S (5er „Strasse“) 7 VP
8. 5K (5 gleiche) 8 VP

### Was tue ich, wenn ich dran bin?

1. Kommunikation (beliebig)
2. Bewegung= Speed würfeln (1 Würfel muss rot sein), erreichte Target Number zu Defense/Health (Zahl) addieren  
wenn roter Würfel 1 = „Oh Crap“-Tabelle (schlecht)  
wenn roter Würfel 6 = „Woohoo“-Tabelle (gut)  
Bewegung auf Strassen(Aussen)-Feldern: x2
3. EINE folgender Aktionen:
  - A Ein Gebäude betreten (Tür-level erreichen oder überwinden, eventuell andere Spieler einladen, wenn 3 > Felder weg)
  - B Ein Gebäude mit „Perception“ checken (Target Number = Anzahl der entdeckten Disks), wenn drinnen
  - C Einen ANDEREN Spieler heilen(Med/First Aid = Anzahl der Heilungspunkte), wenn auf selbem Feld
  - D Gegenstand fallen lassen/einem anderen Spieler geben (nur wenn auf selbem Feld)
  - E Einen aufgedeckten Gegenstand aufnehmen (wenn auf Feld)
  - F Einem anderen Spieler gewaltsam einen Gegenstand wegnehmen, oder einen Ally „ausspannen“ (entweder Attack/Strength gegen A/S oder Persuasion gegen Persuasion), wenn auf Feld
  - G Eine Tür öffnen und andere Spieler einladen das Gebäude zu betreten, selber aber nicht reingehen
  - H Einer umgedrehten Disk auf der man steht „begegnen“
  - I Szenario-spezifische Aktion
  - J Durchs Fenster reinklettern (Target number der NÄCHSTEN Tür überwinden – gleich reicht nicht!)

### Und wenn ich nicht dran bin?

1. Wenn man 3 oder weniger Felder weg ist, kann man jeden Skill-check AUSSER Movement und Perception unterstützen. Hierbei kann dann die Anzahl der eigenen Skill-Würfel beim anderen Spieler neu gewürfelt werden (gilt auch für Kampf, aber nur wenn auf gleichem Feld)
2. Wenn ein Spieler kämpft, kann man sich jeweils 3 Felder pro Kampfrunde in Richtung seines Feldes bewegen und ihn gegebenenfalls dann noch unterstützen (siehe oben)

### Kampfablauf

1. Initiative target number oder mehr würfeln, wenn geschafft, zu 2., wenn nicht zu 3.
2. Wegrennen? Wenn ja, Speed-number des Gegners übertreffen (GLEICH REICHT NICHT!)
3. Gegner angreifen, Defense-number oder mehr würfeln, wenn geschafft, Gegner tot, wenn nicht zu 4.
4. Monster greift an: Attack-number oder mehr würfeln, sonst ein Schaden auf Defense/Health. Wenn man selber diese Runde noch nicht angegriffen hat, darf man dies jetzt tun (siehe 3)
5. Wollen andere Spieler in der Nähe helfen? Wenn ja, rücken diese jetzt näher.
6. War dies Kampf mit „Security“, wenn ja, jetzt aufhören. Sonst zu 7.
7. Ist dies die 3. Kampfrunde gewesen? Wenn ja, für diesen Zug aufhören (nächste Runde geht's weiter).

### Wofür gibt's Siegespunkte?

1. Einen anderen Spieler heilen: Anzahl der geheilten Punkte = VP
2. Ein Item finden (VP = erreichter Target Level beim Suchen)
3. Einen Ally gewinnen (nur wenn NICHT einem anderen ausgespannt) (VP = erreichter Target Level beim Versuch)
4. Ein erfolgreicher Skillcheck gegen eine Security-Disk (das Töten einer Security-Disk gibt KEINE VP) (VP = Target Level)
5. Monster töten (Defense+Attack Levels = VP)

### Was mache ich mit VP?

1. Einen Würfel neu würfeln (darf nur drei mal pro Runde gemacht werden), kostet je 1 VP
2. Einen Würfel zu einem Skillcheck addieren (maximal 2x pro Runde), kostet je 2 VP
3. Eine „Failure“-Disk abwerfen, kostet 5 VP
4. Einen „Oh Crap“-Wurf verhindern (wird gar nicht erst gewürfelt), kostet 3 VP
5. Einen Skill-Point kaufen, kostet 10 VP

Man darf nicht ins Minus kommen!

### Wofür gibt's die „Failure“-Disks?

1. Mislungene Anwerbung eines „Ally“
2. Mislungener „Security“-Check
3. Tür eintreten (nicht wenn aufgeschlossen oder durchs Fenster geklettert)

bei 3 „Failure“-Disks verliert man ALLE Gegenstände und Allies, aber auch alle Failure-Disks

MORITZ EGGERT 2002