

Kommunikation

Flüstern (von SL) [Ziel-Token anklicken]

```
/w "@{target|token_name}"?{Nachricht}
```

Flüstern (an SL)

```
/w gm ?{Nachricht}
```

Flüstern (Spieler untereinander; "Misty" durch Spielernamen ersetzen.)

```
/w Misty ?{Message?}
```

Proben [allgemein]

Wurf(geheim)

```
/gmroll ?{Würfelfanzahl|1}d10>?{gegen|6}f1
```

Wurf(offen)

```
/roll ?{Würfelfanzahl|1}d10>?{gegen|6}f1
```

Probe(offen) [Ziel-Token anklicken]

```
/roll (?{Attribut|Körperkraft, (@{selected|Strength})|Geschick,  
(@{selected|Dexterity})|Widerstandsfähigkeit, (@{selected|Stamina})|Charisma,
```

(@{selected|Charisma})| Manipulation, (@{selected|Manipulation})| Erscheinungsbild,
(@{selected|Appearance})| Wahrnehmung, (@{selected|Perception})| Intelligenz,
(@{selected|Intelligence})| Geistesschärfe, (@{selected|Wits})+?{Fähigkeit|Akademisches Wissen,
(@{selected|Academics})| Aufmerksamkeit, (@{selected|Alertness})| Ausdruck,
(@{selected|Expression})| Ausflüchte, (@{selected|Subterfuge})| Computer,
(@{selected|Computer})| Diebstahl, (@{selected|Larceny})| Einschüchtern,
(@{selected|Intimidation})| Emphathie, (@{selected|Empathy})| Etikette,
(@{selected|Etiquette})| Fahren, (@{selected|Drive})| Finanzen,
(@{selected|Finance})| Führungsqualitäten, (@{selected|Leadership})| Gesetzeskenntnis,
(@{selected|Law})| Handgemenge, (@{selected|Brawl})| Handwerk,
(@{selected|Crafts})| Heimlichkeit, (@{selected|Stealth})| Magiegespür,
(@{selected|Awareness})| Medizin, (@{selected|Medicine})| Nachforschungen,
(@{selected|Investigation})| Nahkampf, (@{selected|Melee})| Naturwissenschaften,
(@{selected|Science})| Okkultismus, (@{selected|Occult})| Politik,
(@{selected|Politics})| Schusswaffen, (@{selected|Firearms})| Sportlichkeit,
(@{selected|Athletics})| Szenekenntnis, (@{selected|Streetwise})| Technologie,
(@{selected|Technology})| Tierkunde, (@{selected|AnimalKen})| Überleben,
(@{selected|Survival})| Vortrag, (@{selected|Performance})+?{Zusätzliche/Abzuziehende
Würfel|0})d10>?{gegen|6}f1

Probe(geheim) [Ziel-Token anklicken]

/gmroll (?{Attribut|Körperkraft, (@{selected|Strength})| Geschick,
(@{selected|Dexterity})| Widerstandsfähigkeit, (@{selected|Stamina})| Charisma,
(@{selected|Charisma})| Manipulation, (@{selected|Manipulation})| Erscheinungsbild,
(@{selected|Appearance})| Wahrnehmung, (@{selected|Perception})| Intelligenz,
(@{selected|Intelligence})| Geistesschärfe, (@{selected|Wits})+?{Fähigkeit|Akademisches Wissen,
(@{selected|Academics})| Aufmerksamkeit, (@{selected|Alertness})| Ausdruck,
(@{selected|Expression})| Ausflüchte, (@{selected|Subterfuge})| Computer,
(@{selected|Computer})| Diebstahl, (@{selected|Larceny})| Einschüchtern,
(@{selected|Intimidation})| Emphathie, (@{selected|Empathy})| Etikette,
(@{selected|Etiquette})| Fahren, (@{selected|Drive})| Finanzen,
(@{selected|Finance})| Führungsqualitäten, (@{selected|Leadership})| Gesetzeskenntnis,
(@{selected|Law})| Handgemenge, (@{selected|Brawl})| Handwerk,
(@{selected|Crafts})| Heimlichkeit, (@{selected|Stealth})| Magiegespür,
(@{selected|Awareness})| Medizin, (@{selected|Medicine})| Nachforschungen,
(@{selected|Investigation})| Nahkampf, (@{selected|Melee})| Naturwissenschaften,
(@{selected|Science})| Okkultismus, (@{selected|Occult})| Politik,
(@{selected|Politics})| Schusswaffen, (@{selected|Firearms})| Sportlichkeit,
(@{selected|Athletics})| Szenekenntnis, (@{selected|Streetwise})| Technologie,
(@{selected|Technology})| Tierkunde, (@{selected|AnimalKen})| Überleben,
(@{selected|Survival})| Vortrag, (@{selected|Performance})+?{Zusätzliche/Abzuziehende
Würfel|0})d10>?{gegen|6}f1

Kampf

Initiative [Ziel-Token anklicken]

/emas @{selected|token_name} wirft eine Initiative von
[[1d10+@{selected|Dexterity}+@{selected|Wits}&{tracker}]].

Nahkampf(waffenlos)

/r ((@{selected|Dexterity})+(@{selected|Brawl}))d10>?{gegen|6}f1

Nahkampf(waffenlos) mit Modifier

/r ((@{selected|Dexterity})+(@{selected|Brawl})+?{Zusätzliche/Abziehende
Würfel|0})d10>?{gegen|6}f1

Nahkampf(bewaffnet)

/r ((@{selected|Dexterity})+(@{selected|Melee}))d10>?{gegen|6}f1

Nahkampf(bewaffnet) mit Modifier

/r ((@{selected|Dexterity})+(@{selected|Melee})+?{Zusätzliche/Abziehende
Würfel|0})d10>?{gegen|6}f1

Fernkampf(Schusswaffe)

/r ((@{selected|Dexterity})+(@{selected|Firearms}))d10>?{gegen|6}f1

Fernkampf(Schusswaffe) mit Modifier

/r ((@{selected | Dexterity})+(@{selected | Firearms})+?{Zusätzliche/Abziehende
Würfel | 0})d10>?{gegen | 6}f1

Fernkampf(Wurfwaffe)

/r ((@{selected | Dexterity})+(@{selected | Athletics}))d10>?{gegen | 6}f1

Fernkampf(Wurfwaffe) mit Modifier

/r ((@{selected | Dexterity})+(@{selected | Athletics})+?{Zusätzliche/Abziehende
Würfel | 0})d10>?{gegen | 6}f1

Sonderwürfe

Willenskraft

/r ((@{selected | Willpower}))d10>?{gegen | 6}f1

Selbstbeherrschung/Raserei(5)

/r ((@{selected | S_1}))d10>?{gegen | 6}f1

Mut/Rötschreck(5)

/r ((@{selected | Courage}))d10>?{gegen | 6}f1

Gewissen/Entartung

/r ((@{selected|C_C}))d10>?{gegen|8}f1

Disziplinen - Beispiele

"Beherrschung"

- Befehl

&{template:default} {{name= **Beherrschung**

• Befehl}}

/r ((@{selected|manipulation})+(@{selected|Intimidation}))d10>?{gegen|6}f1

••••• Gehorsam

&{template:default} {{name= **Beherrschung**

••••• Gehorsam}}

System: Der Charakter kann alle Beherrschungskräfte durch ...

••••• Fesseln der Psyche

&{template:default} {{name= **Beherrschung**

••••• Fesseln der Psyche}}

Nicht zufrieden damit, ihre Zielperson ...

System: Der Spieler gibt 1 Blutpunkt aus, wenn sein ...

/r ((@{selected|manipulation})+(@{selected|Intimidation}))d10>?{Widerstandsfähigkeit + Empathie des Zieles|6}f1

Modifier-Befehl für Buffs, Abzüge, etc. [mit zwischen die runden Klammern]

+?{Zusätzliche/Abziehende Würfel|0}


Beispiel:

Fernkampf(Schusswaffe) mit Modifier

/r ((@{selected|Dexterity})+(@{selected|Firearms})+?{Zusätzliche/Abziehende Würfel|0})d10>?{gegen|6}f1

rolling ((5)+(5)+5)d10>6f1

(7 + 3 + 4 + 7 + 10 +
9 + 6 + 7 + 1 + 5 +
6 + 8 + 4 + 2 + 5)

 = 7 Successes