

# FADS CHEATSHEET

## BEWERTUNG VON WERTEN

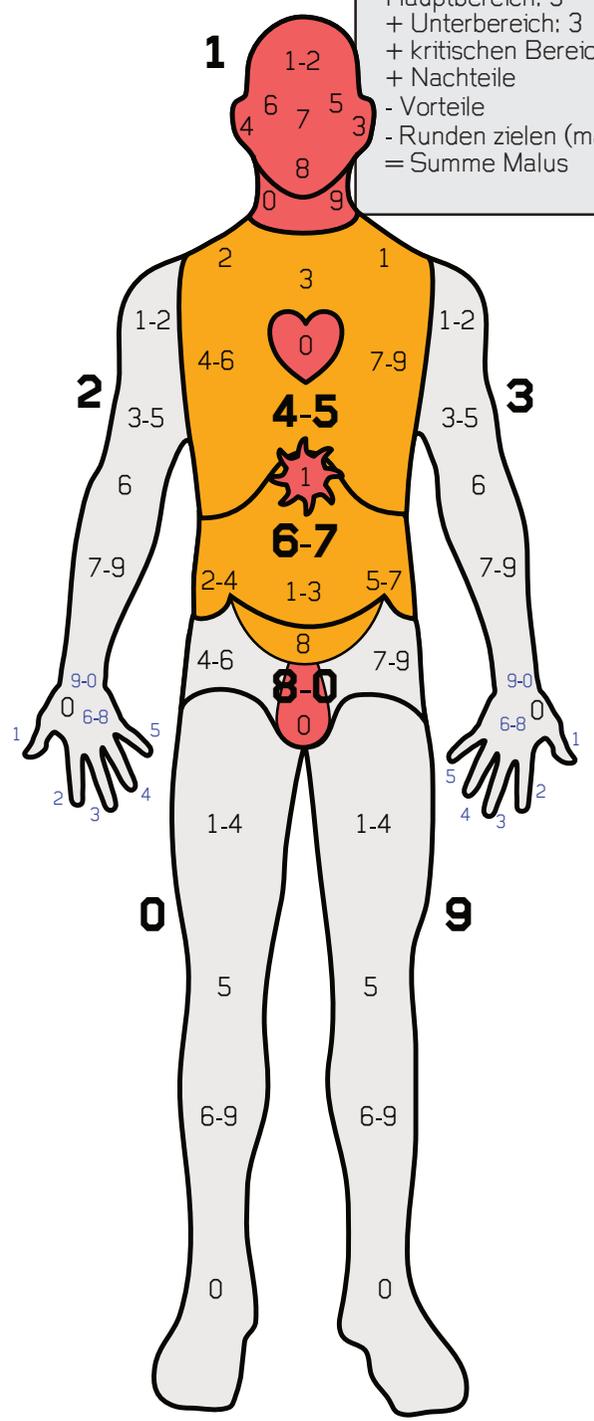
>10	übermenschlich
+10	absolut legendär, maximal menschenmöglich
+8	grossmeisterlich
+6	sehr gut
+4	professionell
+2	gut
0	durchschnittlich / normal
-2	nicht gut
-4	schlecht
-6	sehr schlecht
-8	extrem schlecht
-10	absolut schlecht, schlechter geht es nicht / inexistent

## SCHWIERIGKEITEN BONI / MALI

≥ +10	fast ein automatischer Erfolg
+8	extrem leicht
+6	sehr leicht
+4	leicht
+2	einfach
0	durchschnittlich
-2	herausfordernd
-4	schwierig
-6	schwer
-8	sehr schwer
≤ -10	extrem schwer

## ZIELEN

Hauptbereich: 3  
 + Unterbereich: 3  
 + kritischen Bereich: 1  
 + Nachteile  
 - Vorteile  
 - Runden zielen (max. 3)  
 = Summe Malus



## AKTIONEN

**Fertigkeitsprobe [X10]:** (positiver Würfel - negativer Würfel) + Vorteile - Nachteile  
**Initiative-Rang:** passende Fertigkeitsprobe  
**Ausweichen / Parade:** passende Fertigkeitsprobe reduziert Angriffserfolge, -2 auf Initiative-Rang

Nein, und ... ! Kritischer Fehlschlag		Nein, und... Fehlschlag + Nachteil		Nein. Fehlschlag.		Nein, aber ... Fehlschlag + Vorteil		Ja, aber... Erfolg + Nachteil		Ja. Erfolg.		Ja, und... Erfolg + Vorteil		Ja, und ...! kritischer Erfolg	
<-6		-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	>+6

Erfolgswert	Ergebnis
> 6	ist ein kritischer Erfolg und bringt einen großen Bonus und gravierenden Vorteil für den Charakter oder die Gruppe
> 4	ist ein voller guter Erfolg und bringt ggf. einen Bonus oder Vorteil für die nächste Aktion
> 2	ist ein voller Erfolg. Die Aktion hat wie gewünscht geklappt.
≥ 0 ≤ 2	ist ein Erfolg, der aber durchaus einen Haken oder Nachteil mit sich bringt.
< 0	ist es ein Fehlschlag und ergibt eine negative Konsequenz entsprechend der Höhe des Ergebnisses.
≥ -2	fast geschafft und hat üblicherweise keine großen Nachteile und ggf. kann man die Aktion bei der nächsten Gelegenheit fortsetzen.
< -2	ist ein Fehlschlag und die Aktion kann ggf. bei der nächsten Gelegenheit wieder neu angefangen werden.
< -4	ist ein Fehlschlag, bei dem man schon ernste Nachteile in Kauf nehmen muss.
< -6	ist ein Fehlschlag mit gravierenden und kritischen negativen Konsequenzen für den Charakter oder die Gruppe