

Regelwerk

Kernwerte

Die Kernwerte beschreiben den allgemeinen Zustand eines Charakters und bilden die Grundlage für seine Fähigkeiten und Handlungen. Jeder Charakter startet mit einem Grundwert von **25** in jedem der sieben Kernwerte. Diese Werte können durch Spezialisierungen, Erfahrung oder andere Mechaniken angepasst werden. Die Kernwerte sind:

- **Stärke:** Bestimmt die körperliche Stärke, z. B. Heben, Tragen, Schlagen.
- **Geschicklichkeit:** Umfasst körperliche Geschicklichkeit, z. B. Rennen, Springen, Ausweichen.
- **Ausdauer:** Steht für die Fähigkeit, Erschöpfung zu widerstehen, z. B. Marathonlaufen, körperliche Belastungen.
- **Sinne:** Beschreibt die Wahrnehmungsfähigkeiten, z. B. Hören, Sehen, Schmecken.
- **Intelligenz:** Repräsentiert die Fähigkeit, Wissen und Logik anzuwenden, z. B. Umweltanalyse, Faktenwissen.
- **Willenskraft:** Verkörpert mentale Stärke, z. B. das Überwinden von Schmerzen oder Angst.
- **Charisma:** Reflektiert die soziale Fähigkeit, z. B. Verhandeln, Bedrohen, Überzeugen.

Zusatzeffekte

Die Kernwerte haben direkte Auswirkungen auf andere Aspekte des Spiels. Diese Effekte sind:

- **Stärke:** Für je **10 Punkte über dem Basiswert** erhält der Charakter **+1 Schaden** mit Nahkampfwaffen (max. +5).
- **Geschicklichkeit:** Wird 1 zu 1 auf die **Initiative** angerechnet.
- **Ausdauer:** Entspricht der prozentualen Chance, im Kampf **Erschöpfung abzubauen**.
- **Sinne:** Pro **20 Punkte** erhält der Charakter **+1 Schicksalspunkt**.
- **Intelligenz:** Für je **10 Punkte über dem Basiswert** kann der Charakter **5 zusätzliche Fähigkeitspunkte** verteilen.
- **Willenskraft:** Für je **2 Punkte über dem Basiswert** erhält der Charakter **+1 Lebenspunkt**.
- **Charisma:** Für je **15 Punkte über dem Basiswert** erhält der Charakter **+1 Ermutigen**.

Verstärkte Zusatzeffekte

Wurde ein Kernwert als Hauptwert gewählt, sind die Effekte des Hauptwertes verstärkt.

- **Stärke:** Für je **15 Punkte über dem Basiswert** erhält der Charakter **+2 Schaden** mit Nahkampfwaffen (ohne Limit)
- **Geschicklichkeit:** Wird doppelt auf die **Initiative** angerechnet.
- **Ausdauer:** Entspricht der prozentualen Chance, im Kampf **Erschöpfung abzubauen**. Bei Erfolg werden 2 Erschöpfung regeneriert
- **Sinne:** Pro **25 Punkte** erhält der Charakter **+2 Schicksalspunkt**.
- **Intelligenz:** Für je **10 Punkte über dem Basiswert** kann der Charakter **8 zusätzliche Fähigkeitspunkte** verteilen.
- **Willenskraft:** Für je **3 Punkte über dem Basiswert** erhält der Charakter **+2 Lebenspunkt**.
- **Charisma:** Für je **15 Punkte über dem Basiswert** erhält der Charakter **+2 Ermutigen**

Spezialisierung

Während der Charaktererstellung kann der Spieler wählen, wie sein Charakter spezialisiert ist. Es gibt zwei Optionen:

Option 1: Hauptwert und Nebenwert

- Der **Hauptwert** erhält einen **Bonus von +25 Punkten**.
- Der **Nebenwert** erhält einen **Bonus von +15 Punkten**.
- Zusatzeffekte des Hauptwertes werden **verstärkt**, was diesen Bereich besonders effektiv macht.

Option 2: Drei Nebenwerte

- Es werden **drei Nebenwerte** ausgewählt, die jeweils einen **Bonus von +15 Punkten** erhalten.
- Diese Option erlaubt eine breitere Spezialisierung, ohne jedoch die Vorteile der Zusatzeffektverdopplung zu nutzen.

Fähigkeiten

Fähigkeiten beschreiben sowohl das theoretische Wissen als auch die praktische Anwendung eines Charakters in einem bestimmten Bereich. Sie umfassen alle Kenntnisse und Fähigkeiten, die ein Charakter im Laufe seines Lebens erworben hat und die ihm in spezifischen Situationen zur Verfügung stehen. Ein Fähigkeitswert vereint dabei das Wissen um bestimmte Themen und die Fähigkeit, dieses Wissen in der Praxis anzuwenden.

Fähigkeiten werden durch einen numerischen Wert ausgedrückt, der das Können des Charakters in diesem Bereich repräsentiert. Zusätzlich sind Fähigkeiten immer mit einem **Hauptwert** und einem **Nebenwert** verknüpft, die bestimmen, auf welchen Kernwerten die Fähigkeit basiert.

- Der **Hauptwert** wird zu 100% gewertet.
- Der **Nebenwert** wird zu 50% gewertet.
- Für die Berechnung des Basiswertes einer Fähigkeit wird der höhere der beiden Werte (Hauptwert oder 50% vom Nebenwert) verwendet.

Beispiel

Ein Charakter möchte **Klettern** anwenden. Diese Fähigkeit basiert auf **Ausdauer (Hauptwert)** und **Geschicklichkeit (Nebenwert)**.

- Ausdauer: 40
- Geschicklichkeit: 60
- Klettern: 25

Die Berechnung des Basiswertes:

- Hauptwert (Ausdauer): 40
- 50% von Nebenwert (Geschicklichkeit): 30

Da der Hauptwert (40) größer ist, wird er verwendet. Der Basiswert beträgt:

$$40 \text{ (Hauptwert)} + 25 \text{ (Klettern)} = 65$$

Anwendung von Fähigkeiten

Wenn ein Charakter eine Handlung ausführen möchte, die von einer Fähigkeit abhängig ist, führt er eine sogenannte Fähigkeitsprobe durch:

1. **Würfeln:** Der Spieler würfelt mit einem W100.
2. **Berechnung des Zielwerts:** Der Zielwert ist der oben berechnete Basiswert der Fähigkeit.
3. **Vergleichen:** Der Würfelwurf wird mit dem Zielwert verglichen. Ist der Würfelwurf kleiner oder gleich dem Zielwert, gilt die Probe als erfolgreich.

4. **Erfolgsgrad:** Der Erfolgsgrad wird durch die Differenz zwischen dem Würfelwurf und dem Zielwert berechnet. Ein höherer Erfolgsgrad zeigt an, wie gut der Charakter die Handlung ausgeführt hat.

Beispiele für Fähigkeiten

- **Pflanzenkunde:** Beinhaltet sowohl das Wissen über Pflanzen und ihre Heilwirkungen als auch die Fähigkeit, diese zu erkennen und zu sammeln.
- **Schlösser knacken:** Verbindet das technische Verständnis von Schlössern mit der praktischen Fähigkeit, sie zu öffnen.
- **Handel:** Kombiniert die Fähigkeit, den Wert von Gegenständen einzuschätzen, mit dem Geschick, vorteilhafte Geschäfte auszuhandeln.

Eine nicht vollständige Fähigkeitsliste ist weiter unten zu finden.

Verbesserung von Fähigkeiten

Fähigkeiten können im Laufe des Spiels verbessert werden, um die wachsende Erfahrung und das Lernen des Charakters widerzuspiegeln. Dies kann durch Belohnungen, Training oder Erfahrungspunkte erfolgen, die der Spielleiter nach einem Abenteuer vergibt. Eine Fähigkeit kann niemals über 100 verbessert werden.

Spezialaktionen

Spezialaktion sind Aktionen, die vor allem in Kampfsituationen oder zur Eröffnung eines Kampfes eingesetzt werden. Sie bieten große taktische Vorteile, sind jedoch mit einem gewissen Risiko verbunden, da ihr Einsatz Erschöpfung verursacht. Diese Erschöpfung erhöht die Schwierigkeit weiterer Proben und zwingt Spieler dazu, ihren Einsatz strategisch zu planen.

Eigenschaften von Spezialaktion

1. Typ der Spezialaktion

Jede Spezialaktion kann einem der folgenden Typen zugewiesen werden und unterscheiden sich in der jeweiligen Anwendung.

- **Angriff**
- **Bonus**

2. Erfolg einer Spezialaktion

Je nach Typ der Spezialaktion gibt es besondere Bedingungen für den erfolgreichen Einsatz.

1. Angriff

Jede Angriff-Spezialaktion hat eine Grundschwierigkeit, die überwunden werden muss, um sie erfolgreich einzusetzen. Die Schwierigkeit wird durch das *Probenerschwernis* dargestellt.

2. Bonus

Jede Bonus-Spezialaktion kostet beim Einsatz lediglich Erschöpfung und ist, sofern nicht anders angegeben, immer erfolgreich.

3. Erschöpfung durch Nutzung:

Jede Spezialaktion, die eingesetzt wird, erhöht den Erschöpfungswert des Charakters.

- **Erschöpfungseffekt:** Mehr Details im Abschnitt **Erschöpfung und Erholung**.
- **Management:** Spieler müssen abwägen, wie oft und in welcher Situation Spezialaktionen sinnvoll eingesetzt werden.

Typ: Angriff

1. Nahkampf

1. Entwaffnen

- **Kosten:** Erschöpfung 2
- **Probe:** Angriffswurf
- **Schwierigkeit:** 10
- **Effekt bei Erfolg:**
 - Der Gegner verliert seine Waffe

2. Betäuben

- **Kosten:** Erschöpfung 3
- **Probe:** Angriffswurf
- **Schwierigkeit:** 20
- **Effekt bei Erfolg:**
 - Der Gegner wird betäubt und kann in seiner nächsten Runde keine Aktionen ausführen.

3. Blutung verursachen

- **Kosten:** Erschöpfung 3
- **Probe:** Angriffswurf
- **Schwierigkeit:** 30
- **Effekt bei Erfolg:**
 - Der Gegner erleidet den Statuseffekt **Blutung** und verliert 1W10 Lebenspunkte pro Runde, bis er medizinisch behandelt wird.

4. Schwerer Treffer

- **Kosten:** Erschöpfung 2
- **Probe:** Angriffswurf
- **Schwierigkeit:** 20
- **Effekt bei Erfolg:**
 - Dein nächster Angriff verursacht zusätzlich +1W10 Schaden.

5. Gezielter Schlag

- **Kosten:** Erschöpfung 2
- **Probe:** Angriffswurf
- **Schwierigkeit:** 10
- **Effekt bei Erfolg:**
 - Du kannst gezielt eine ungeschützte Stelle des Gegners angreifen und verursachst erhöhten Schaden (+5).

6. Wuchtiger Schlag

- **Kosten:** Erschöpfung 3
- **Probe:** Angriffswurf
- **Schwierigkeit:** 10
- **Effekt bei Erfolg:**

- Der Gegner muss sofort eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Bei einem Misserfolg stürzt er zu Boden und verliert seine nächste Aktion.

7. Blenden

- **Kosten:** Erschöpfung 2
- **Probe:** Angriffswurf
- **Schwierigkeit:** 20
- **Effekt bei Erfolg:**
 - Der Gegner wird geblendet und kann sich in der nächsten Runde nicht verteidigen

8. Verkrüppeln

- **Kosten:** Erschöpfung 3
- **Probe:** Angriffswurf
- **Schwierigkeit:** 10
- **Effekt bei Erfolg:**
 - Der Angriff verursacht verminderten Schaden -5 und der Gegner erleidet für 2 Runden **„Verkrüppelt“**

9. Finte

- **Kosten:** Erschöpfung 1
- **Probe:** Angriffswurf
- **Schwierigkeit:** 10
- **Effekt bei Erfolg:** Verursacht 50% Schaden (aufgerundet). Dieser Angriff kann nicht abgewehrt werden.

2. Fernkampf

1. Schnellschuss

- **Kosten:** 1 Erschöpfung
- **Probe:** Angriffswurf
- **Schwierigkeit:** 15
- **Effekt bei Erfolg:** Der Charakter feuert zwei Angriffe in einer Runde ab.

2. Gezielter Schuss

- **Kosten:** 1 Erschöpfung
- **Probe:** Angriffswurf
- **Schwierigkeit:** 20
- **Effekt bei Erfolg:** Erhöht den Schaden des Angriffs um +1W10.

3. Verkrüppelnder Schuss

- **Kosten:** 1 Erschöpfung
- **Probe:** Angriffswurf

- **Schwierigkeit:** 20
- **Effekt bei Erfolg:** Der Angriff verursacht -5 Schaden und der Gegner erleidet für 2 Runden **‚Verkrüppelt‘**

Typ: Bonus

1. Andere

1. Einschüchtern

- **Kosten:** Erschöpfung 2
- **Effekt:**
 - Der Gegner erleidet -10 auf alle Proben bis zum Ende der nächsten Runde.

2. Gegenangriff

- **Kosten:** Erschöpfung 3
- **Effekt:**
 - **Verteidigungsbonus:** +10 auf Verteidigungswürfe für 2 Runden
 - **Gegenangriffsschaden:** Wenn du erfolgreich verteidigst, fügst Du dem Angreifer 1W10 Schaden zu

3. Raserei

- **Kosten:** Erschöpfung 4
- **Effekt:**
 - Du erhältst +10 auf Angriffswürfe und verursachst +5 Nahkampfschaden für die nächsten 3 Angriffe.
 - Nach Ablauf der Wirkung erleidest du -10 auf deine nächsten zwei Proben (Erschöpfungseffekt).

4. Vorbereitung

- **Kosten:** Erschöpfung 2
- **Effekt:**
 - Dein nächster Angriff verursacht zusätzlich 1W10 Schaden.
 - **Einschränkung:** Muss innerhalb der nächsten Runde verwendet werden, ansonsten verfällt der Effekt.

5. Markieren

- **Kosten:** Erschöpfung 2
- **Effekt:**
 - Das Ziel wird markiert und ist bis zum Ende der nächsten Runde leichter angreifbar. Jeder Angriff auf das Ziel erhält +10.

Kampf

Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge, in der die Charaktere während eines Kampfes handeln. Sie wird zu Beginn eines Kampfes festgelegt und bleibt für dessen Dauer unverändert, um den Spielfluss nicht zu unterbrechen.

1. Ermittlung der Initiative:

Jeder Charakter würfelt zu Beginn des Kampfes einen W100. Auf das Würfelergebnis wird der Wert der Kernfähigkeit **Geschicklichkeit** addiert. Die Summe bestimmt die Initiative des Charakters. Höhere Werte bedeuten, dass der Charakter früher handeln darf.

2. Gleichstände:

- Bei einem Gleichstand in der Initiative zwischen Spielercharakteren und NSCs haben die **Spielercharaktere stets Vorrang**.
- Bei Gleichständen unter den Spielercharakteren entscheidet der Wert der Kernfähigkeit **Geschicklichkeit**: Der Charakter mit dem höheren Geschicklichkeitswert handelt zuerst.
- Sollten Geschicklichkeitswerte ebenfalls gleich sein, einigen sich die betroffenen Spieler untereinander auf eine Reihenfolge.

3. Einfluss von Zuständen:

Falls ein Charakter von einem Zustand betroffen ist, der die Initiative beeinflusst, wird dies **nur beim initialen Wurf berücksichtigt**. Während des Kampfes bleibt die Initiative unverändert, unabhängig von eintretenden Zuständen oder Effekten. Dies gewährleistet eine gleichbleibende Reihenfolge und vermeidet Unterbrechungen des Spielflusses.

Kampfaktionen

Während eines Kampfes hat jeder Charakter pro Runde eine Aktion, die er ausführen kann. Diese Aktion kann eine der folgenden Standardmöglichkeiten sein:

1. Bewegung

Ein Charakter kann sich bis zu einer bestimmten Reichweite bewegen.

- **Bewegung und Angriff**: Ist der Charakter nach der Bewegung in Reichweite eines Gegners, kann er unmittelbar angreifen. Dies zählt jedoch als eine zusammenhängende Aktion.

- **Bewegung und Spezialaktion:** Ein Angriff mit einer Spezialaktion nach der Bewegung ist möglich, sofern die Spezialaktion keine zusätzlichen Einschränkungen definiert.

2. Angriff

Ein Charakter kann einen Angriff mit einer Waffe, seinen Händen oder anderen Hilfsmitteln ausführen.

- Angriffe werden durch einen entsprechenden Wurf auf den passenden Angriffswert des Charakters abgewickelt.
- Je nach Waffe oder Hilfsmittel können Reichweite, Schaden und Effekte variieren.

3. Spezialaktion

Ein Charakter kann eine seiner Spezialaktionen einsetzen.

- Der Einsatz einer Spezialaktion erfordert meist einen Wurf und möglicherweise zusätzliche Ressourcen (z. B. Erschöpfung).
- Spezialaktionen sind detailliert im Spezialaktionsabschnitt beschrieben.

4. Interagieren

Interaktionen umfassen alle Handlungen, die mit der Umgebung oder Gegenständen zu tun haben, z. B. das Öffnen einer Tür, das Aufheben eines Gegenstandes oder das Aktivieren eines Mechanismus.

- **Einschränkungen:** Nach einer Interaktion ist ein Angriff oder eine Spezialaktionssnutzung in derselben Runde nicht mehr möglich. Je nach Art der Interaktion kann eine Bewegung weiterhin erlaubt sein, sofern noch keine Bewegung stattgefunden hat.

Kreative Handlungen

Spieler dürfen jederzeit Handlungen vorschlagen, die nicht in den Standardmöglichkeiten enthalten sind. Der Spielleiter entscheidet, ob und wie diese Aktionen möglich sind und welche Auswirkungen sie haben.

Wichtig

- **Keine Mehrfachaktionen:** Ein Charakter kann in einer Runde immer nur eine der genannten Aktionen ausführen, außer durch spezielle Regeln oder Spezialaktionen.
- **Situative Entscheidungen:** Der Spielleiter kann in besonderen Situationen Ausnahmen machen, beispielsweise bei sehr schnellen Aktionen wie dem Werfen eines Gegenstandes während einer Bewegung. Unter Umständen werden solche Aktionen aber erschwert.

Angriff und Verteidigung

Angriff

Im Kampf ist der Angriff der entscheidende Moment, in dem ein Charakter versucht, seinem Gegner Schaden zuzufügen. Der Erfolg eines Angriffs hängt von der Angriffsprobe ab, bei der die Fähigkeiten des Angreifers im Umgang mit seiner Waffe oder Technik getestet werden.

1. Angriffsprobe

- Der Angreifer würfelt einen **W100**.
- Ziel ist es, **unter den eigenen Waffenwert** zu würfeln.
- Der **Erfolgsgrad** wird berechnet, indem der Differenzwert zwischen dem Waffenwert und dem Würfelergebnis ermittelt wird.
 - Beispiel: Angreifer hat einen Waffenwert von 70 und würfelt eine 50 → $\text{Erfolgsgrad} = 70 - 50 = 20$.
- Ist die Angriffsprobe erfolgreich, folgt die Verteidigungsprobe. Andernfalls gilt der Angriff als verfehlt.

2. Verteidigungsprobe

- Der Verteidiger wählt eine Verteidigungsmethode (z. B. Parieren oder Ausweichen) und würfelt ebenfalls einen **W100**.
- Ziel ist es, **unter den relevanten Wert** (Waffenwert oder Geschicklichkeit) zu würfeln.
- Der Erfolgsgrad des Angreifers wird verwendet, um die Verteidigungsprobe zu erschweren:
 - **Modifizierter Verteidigungswert** = Basiswert - Angreifer-Erfolgsgrad.
 - Beispiel: Verteidiger hat einen Waffenwert von 65, der Erfolgsgrad des Angreifers beträgt 20
→ $\text{Modifizierter Verteidigungswert} = 65 - 20 = 45$.

3. Vergleich der Ergebnisse

- Der Verteidiger vergleicht seinen Wurf mit dem modifizierten Verteidigungswert:
 - **Treffer:** Wenn der Verteidigungswurf das Ziel überschreitet (oder misslingt), trifft der Angriff.
 - **Abwehr:** Wenn der Verteidiger den modifizierten Verteidigungswert erreicht oder darunter bleibt, wird der Angriff abgewehrt.

4. Kritische Ergebnisse

- **Kritischer Treffer:** Ein **Wurf von 1** ist immer ein kritischer Treffer, unabhängig vom Erfolgsgrad. Er kann zusätzliche Vorteile gewähren (z. B. erhöhten Schaden, besondere Effekte).
- **Patzer:** Ein **Wurf von 100** ist immer ein Patzer, unabhängig vom Erfolgsgrad. Er führt zu schwerwiegenden negativen Konsequenzen (z. B. Fehlschläge, Stolpern oder andere Nachteile).
- Kritische Ergebnisse sind sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung möglich und können den Kampf maßgeblich beeinflussen.

Verteidigung

Die Verteidigung im Kampf ist die zentrale Mechanik, um Angriffe zu vermeiden oder abzuschwächen. Spieler können **eine kostenlose Verteidigungsaktion** pro Runde ausführen. Jede weitere Verteidigung erzeugt **1 Punkt Erschöpfung**, wodurch ein sorgfältiges Ressourcenmanagement erforderlich ist.

Die Verteidigung erfolgt auf zwei Arten:

1. Parieren/Abwehren:

- Würfelwurf auf den passenden **Waffenwert**.
- Ideal für Charaktere, die mit Waffen kämpfen und Angriffe aktiv blockieren möchten.

2. Ausweichen:

- Würfelwurf auf den Kernwert **Geschicklichkeit**.
- Diese Option eignet sich besonders für Charaktere ohne geeignete Waffen oder für solche, die auf Wendigkeit setzen.

Die Mechanik der Verteidigungsprobe folgt den gleichen Regeln wie die Angriffsprobe, wobei die Gegenüberstellung der Erfolgsgrade das Ergebnis bestimmt.

Schadenswerte

Die folgenden Wert sind nur ein Leitsatz aber keineswegs ein muss.

Kategorie	Schadenswürfel	Beispiele
Improvisierte Waffen * ¹	1W10	Flasche, Stuhlbein, Rohre
Faustkampf * ¹	1W10	Mit Kampftechnik mit Bonus
Nahkampfwaffen * ¹		
Leichte Waffen	2W10	Dolch, Knüppel, Stöcke
Mittlere Waffen	3W10	Schwert, Streitkolben
Schwere Waffen	4W10	Zweihänder, Kriegshammer
Fernkampfwaffen		
Leichte Waffen	2W10	Wurfmesser, Schleuder
Mittlere Waffen	4W10	Pistolen, leichte Bögen
Schwere Waffen	5W10	Sturmgewehre, Armbrüste
Schwereste Waffen	6W10	Scharfschützengewehre
Explosivwaffen		
,Mittlere' Waffen	6W10+	Granaten
,Schwere' Waffen	8W10+	Raketenwerfer
Modifikation		
Brennend	+ 1W10 auf Basis	
Energiewaffe	+ 1W10 auf Basis	
Magisch	+ 1W10? auf Basis	

¹: Jeglicher Schaden aller Nahkampfwaffen profitieren vom Kernwert-Zusatzeffekt ,Stärke'.

Rüstungswerte

Die folgenden Wert sind nur ein Leitsatz aber keineswegs ein muss.

Rüstungstyp	Rüstungswert (RW)	Beispiele
Keine Rüstung	0W10	Alltagskleidung
Leichte Rüstung	1W10	Lederweste
Mittlere Rüstung	3W10	Kettenhemd, taktische Weste
Schwere Rüstung	5W10	Plattenrüstung, moderne Körperschutzanzüge
Spezialrüstung	Variabel	Energie-Rüstung

Erschöpfung und Erholung

Erschöpfung beschreibt den schrittweisen Anstieg der körperlichen und mentalen Belastung eines Charakters, besonders in intensiven Situationen wie Kämpfen. Dieser Mechanismus erlaubt es den Spielern, taktische Entscheidungen mit Bedacht zu treffen und ihre Spezialaktionen bewusst einzusetzen.

Erschöpfungseffekte im Kampf

Erschöpfung baut sich vor allem durch den Einsatz von **Spezialaktionen** auf. Jede dieser Spezialaktionen erzeugt, abhängig von ihrer Art und Wirkung, eine spezifische Erschöpfung. Die Summe der Erschöpfungspunkte wirkt sich unmittelbar auf den Charakter aus und hat je nach Höhe verschiedene Auswirkungen. Diese Staffelung erlaubt eine schrittweise Verschlechterung der Leistung und erhöht das Risiko, durch Überanstrengung in kritische Situationen zu geraten.

1. Erschöpfungsstufen:

- **0-4 Erschöpfung:** Keine Auswirkungen.
- **5-7 Erschöpfung:** Proben sind um 10 Punkte erschwert.
- **8-9 Erschöpfung:** Schaden, den der Charakter verursacht, wird um 2 Punkte reduziert, während Schaden, den der Charakter empfängt, um 2 Punkte erhöht wird.
- **Ab 10 Erschöpfung:** Der Charakter muss einen Wurf auf **Willenskraft** ablegen. Misslingt dieser Wurf, fällt der Charakter in Ohnmacht und ist für den weiteren Kampf unfähig.

Erholung im Kampf

Im Kampf kann der Charakter Erschöpfung abbauen, indem er eine Runde auf den Einsatz von **Spezialaktionen** verzichtet. In dieser Runde darf der Spieler eine Probe auf den Kernwert **Ausdauer** ablegen. Gelingt die Probe, sinkt der Erschöpfungswert des Charakters um 1 Punkt. Diese Mechanik ermöglicht es den Spielern, Erschöpfung kontrolliert zu reduzieren, falls sie sich bewusst für eine kurze Regenerationsphase im Kampf entscheiden.

Erholung außerhalb des Kampfes

Außerhalb von Kampf und intensiven Belastungen baut sich Erschöpfung automatisch ab. In ruhigen Umgebungen und bei ausreichend Pausen können die Charaktere ihre Erschöpfung vollständig regenerieren, ohne dass Proben erforderlich sind.

Statuseffekte

Statuseffekte sind besondere Bedingungen, die durch Angriffe, Umgebungsfaktoren oder spezielle Ereignisse ausgelöst werden können. Sie beeinflussen das Verhalten und die Fähigkeiten von Charakteren, oft mit anhaltenden oder wiederkehrenden Auswirkungen. Statuseffekte bringen zusätzliche taktische Tiefe ins Spiel, da sie sowohl Chancen als auch Herausforderungen schaffen.

Häufige Statuseffekte und ihre Wirkung

1. Betäubung

- **Beschreibung:** Der Charakter ist handlungsunfähig und verliert seine nächste Aktion.
- **Auswirkungen:** Kann weder angreifen noch sich verteidigen. Angriffe gegen betäubte Charaktere erhalten einen automatischen Vorteil (keine Verteidigung möglich).
- **Dauer:** Endet nach 1 Runde oder bei erfolgreichem Kernwert-Wurf auf Willenskraft.

2. Vergiftung

- **Beschreibung:** Der Charakter leidet unter einer schädlichen Substanz in seinem Körper.
- **Auswirkungen:** Verliert jede Runde X Lebenspunkte (je nach Stärke der Vergiftung). Malus von -10 auf alle Proben.
- **Dauer:** Bis geheilt durch Gegengift, Medizin oder einen erfolgreichen Kernwert-Wurf auf Ausdauer.

3. Angst

- **Beschreibung:** Der Charakter ist eingeschüchtert oder überwältigt.
- **Auswirkungen:** Malus von -10 auf alle Proben, die den Auslöser der Angst betreffen. Kann zu unkontrolliertem Fluchtverhalten führen (im Ermessen des Spielleiters).
- **Dauer:** Bis der Auslöser entfernt oder ein Kernwert-Wurf auf Willenskraft bestanden wird.

4. Bluten

- **Beschreibung:** Der Charakter hat eine offene Wunde, die kontinuierlich Lebenspunkte kostet.
- **Auswirkungen:** Verliert jede Runde 1W10 Lebenspunkte (abhängig von der Schwere der Wunde).
- **Dauer:** Bis stabilisiert (durch Erste Hilfe oder Heilung) oder erfolgreiche Probe auf Ausdauer am Rundenende.

5. Brennen

- **Beschreibung:** Der Charakter steht in Flammen oder hat eine schwere Verbrennung erlitten.
- **Auswirkungen:** Verliert jede Runde 1W10 Lebenspunkte. Kann durch Umgebung (z. B. Wasser) oder erfolgreiche Aktionen (z. B. Abrollen) gelöscht werden.
- **Dauer:** Bis gelöscht oder der Charakter nicht mehr brennbare Kleidung trägt.

6. Geblendet

- **Beschreibung:** Der Charakter kann seine Umgebung nicht klar wahrnehmen.
- **Auswirkungen:** Alle Angriffs- und Verteidigungsproben erhalten einen Malus von -20.
- **Dauer:** Endet nach X Runden (abhängig von der Ursache, z. B. Blendgranate oder Sand in den Augen).

7. Verkrüppelt

- **Beschreibung:** Der Charakter hat sich eine Verletzung zugezogen.
- **Auswirkungen:** Alle Proben erhalten einen Malus von -10.
- **Dauer:** Endet nach X Runden (abhängig von der Ursache)

Dauer und Heilung von Statuseffekten

- **Zeitlich begrenzt:** Manche Effekte enden nach einer festgelegten Anzahl von Runden (z. B. Blenden).
- **Heilung durch Proben:** Ein Kernwert-Wurf auf einen passenden Wert (z. B. Willenskraft bei Angst) kann Effekte vorzeitig beenden.
- **Externe Hilfe:** Heilung durch Verbündete (z. B. Erste Hilfe) oder den Einsatz spezieller Ausrüstung (z. B. Heilmittel gegen Vergiftungen).

Auswirkungen auf NSCs

- NSCs können ebenfalls von Statuseffekten betroffen sein, allerdings sollten diese bei schwächeren Gegnern nur narrativ genutzt werden, um den Spielfluss nicht zu verlangsamen.
- Bei wichtigen Gegnern (z. B. Bossen) können Statuseffekte besondere Schwachstellen offenlegen, die die Spieler gezielt ausnutzen können.

Proben (D100 System)

Proben im Spiel werden mit einem Prozentsystem durchgeführt, bei dem der Spieler einen Wurf mit einem 100-seitigen Würfel (D100) tätigt. Der Wert, der geworfen werden muss, hängt vom Charakter ab und basiert auf den entsprechenden **Kernwerten**, **Fähigkeiten** oder anderen relevanten Attributen.

Erfolgreiche Probe: Ein Wurf ist erfolgreich, wenn der geworfene Wert unter oder gleich dem relevanten Wert des Charakters liegt.

Kritisches Ergebnis (10% Regel)

Eine Probe kann nicht nur erfolgreich sein oder misslingen, sondern auch kritisch absolviert werden. Dabei wird immer von **10%** des relevanten Wertes ausgegangen (Vor Bonus und Malus). Bei einem Probenwert (**Fähigkeitswert**) von 67 (Abgerundet 6) wäre ein kritischer Erfolg bei **1 - 6** und ein kritischer Misserfolg bei **96 - 100**. Ein etwaiger Malus oder Bonus würden die Schwelle nicht verändern! Zu beachten ist, dass eine **1** **kritisch gelingt** und eine **100** **immer kritisch fehlschlägt**.

- **Kritischer Erfolg:** Dies bedeutet, dass der Charakter besonders gut und überdurchschnittlich erfolgreich war.
- **Patzer:** Führt zu einem besonders negativen Ergebnis oder einem Missgeschick, das den Charakter ernsthaft behindert.

Lebenspunkte

Lebenspunkte (LP) repräsentieren die körperliche Verfassung eines Charakters und dienen als Maßstab für dessen Überlebensfähigkeit. Sie fallen durch Schaden, den ein Charakter erleidet, und können durch längere Ruhephasen wieder regeneriert werden.

Startlebenspunkte

- Der Basiswert beträgt 100 Lebenspunkte.
- Zusätzlich erhalten Charaktere **1 Lebenspunkt für je 2 Punkte** über dem **Basiswert *Willenskraft***.
 - Beispiel: Ein Charakter mit 31 Punkten in *Willenskraft* ($31 - 25 = 6$ über dem Basiswert) erhält 3 zusätzliche Lebenspunkte, wodurch er mit 103 Lebenspunkten beginnt.

Verlust und Tod

- **Tod:** Der Tod tritt ein, wenn ein Charakter auf 0 oder weniger Lebenspunkte fällt.
- **Ohnmacht:** Bei einem Stand von 10 Lebenspunkten oder weniger fällt der Charakter in Ohnmacht. Er kann keine Aktionen oder Spezialaktionen mehr ausführen, bis er wieder regeneriert wurde.

Heilung und Regeneration

Heilung geschieht im Regelwerk nicht auf magische oder unmittelbare Weise, sondern durch längere Ruhephasen und Erholung. Dies fördert ein bodenständigeres und strategischeres Spielgefühl.

1. Erholung durch Ruhephasen

- Eine Regeneration von Lebenspunkten setzt ausreichend Ruhe und eine sichere Umgebung voraus.
- **Leitsatz:** Pro Nacht, in der ein Charakter vollständig zur Ruhe kommt, können 25 Lebenspunkte regeneriert werden.
- Der genaue Regenerationswert kann vom Spielleiter an die Situation angepasst werden.

2. Erste Hilfe und ähnliches

- Unmittelbar nach einem Kampf können Wunden versorgt werden um einen Teil des erlittenen Schadens zu regenerieren
- **Leitsatz:** Eine Regeneration von bis zu 10% des Erlittenen Schadens, sollte über normalen Wegen (z.B. Erste Hilfe) möglich sein

Schicksalspunkte, Glückswürfe und Ermutigen

Schicksalspunkte

Schicksalspunkte sind eine wertvolle Ressource, die es Spielern erlaubt, das Glück ein wenig zu ihren Gunsten zu wenden. Sie können nach Belieben eingesetzt werden, um Proben erneut zu würfeln. Dabei gelten folgende Regeln:

- **Anzahl der Schicksalspunkte:**
Die maximale und initiale Anzahl an Schicksalspunkten eines Charakters hängt von dessen Kernwert **Sinne** ab. Für jeweils **20 Punkte in Sinne** erhält ein Charakter **1 Schicksalspunkt**.
- **Regeneration:**
Schicksalspunkte regenerieren sich vollständig nach jedem Abenteuer oder, falls gewünscht, nach jeder Sitzung.
- **Einsatzbedingungen:**
 - Ein Schicksalspunkt erlaubt es, eine Probe erneut zu würfeln.
 - Es können mehrere Schicksalspunkte auf dieselbe Probe angewendet werden, sofern genügend Punkte verfügbar sind.
 - **Ausnahme:** Bei einem kritischen Fehlschlag ist der Einsatz von Schicksalspunkten **nicht möglich**.

Schicksalspunkte bieten den Spielern die Möglichkeit, unglückliche Würfelergebnisse zu kompensieren, behalten jedoch das Risiko eines endgültigen Misserfolgs bei.

Glückswurf

Der Glückswurf ist eine taktische Ressource, die Spielern erlaubt, eine Probe unter besonderen Umständen zu wiederholen oder eine verlorene Chance zu retten. Er bringt jedoch ein gewisses Risiko mit sich und sollte überlegt eingesetzt werden. Anders wie die Schicksalspunkte, kann der Glückswurf auch einen **kritischen Fehlschlag korrigieren**.

1. Regeln für Glückswürfe:

- **Begrenzung:** Ein Charakter darf nur **einmal pro Spieltag** oder **einmal pro Abenteuer** (je nach gewünschter Schwierigkeit) einen Glückswurf einsetzen.
- **Würfelmechanik:**
 - Der Wurf erfolgt auf den **höchsten Kernwert** des Charakters.
 - Der Wurf wird **ohne Malus oder Bonus** durchgeführt, unabhängig von äußeren Umständen.

2. Ergebnis des Glückswurf:

- **Erfolg:** Der geworfene Wert liegt unter oder gleich dem Kernwert
→ Die ursprüngliche Probe gilt als erfolgreich.
- **Fehlschlag:** Der geworfene Wert liegt über dem Kernwert (aber unter 90)
→ Die ursprüngliche Probe zählt als Misslungen. Auch ein kritischer Fehlschlag wird abgewendet.
- **Kritischer Fehlschlag (90-100):** Etwas besonders Negatives geschieht, z. B.:
 - Ein Gegenstand geht verloren.
 - Ein NSC wird feindselig.
 - Der Charakter erleidet Schaden oder oder oder
- **Kritischer Erfolg:** Bei einem Wurf von 1 könnte der Spielleiter optional einen außergewöhnlich guten Erfolg gewähren, um den Moment besonders zu belohnen.

3. Beispiele für kritische Fehlschläge:

- Beim Versuch, eine Tür zu knacken, beschädigt der Charakter das Schloss dauerhaft.
- Beim Überreden wird der NSC nicht nur unkooperativ, sondern aggressiv.
- Beim Klettern reißt das Seil, und der Charakter fällt hinunter.

Ermutigen

Charaktere mit einem hohen **Charisma-Wert** können andere Spielercharaktere oder NSCs unterstützen, indem sie diese gezielt motivieren und inspirieren. Diese Fähigkeit wird durch **Ermutigen-Punkte** dargestellt, die pro Abenteuer zur Verfügung stehen.

- **Ermutigen-Punkte erhalten:**

Für jeweils **15 Punkte Charisma über dem Basiswert (25)** erhält ein Charakter **+1 Ermutigen-Punkt pro Abenteuer**.

- Beispiel: Ein Charakter mit **Charisma 55** hat **+2 Ermutigen-Punkte** pro Abenteuer.

- **Einsatz von Ermutigen-Punkten:**

Ein Ermutigen-Punkt kann **vor der Probe eines anderen Charakters** eingesetzt werden, um diese zu erleichtern. Dabei wird die Probe des unterstützten Charakters um **50 % des Charisma-Werts** des ermutigenden Charakters erleichtert.

Berechnung:

- Beispiel: Ein Charakter mit **Charisma 50** erleichtert die Probe eines anderen Charakters um **25 Punkte** (50% von 50).

- **Einschränkungen:**

- **Nur außerhalb des Kampfes:** Ermutigen-Punkte können nicht in Kampfsituationen verwendet werden.
- **Ein Punkt pro Probe:** Ein Charakter kann pro Probe nur **einmal** ermutigt werden, auch wenn mehrere Charaktere mit einem hohen Charisma-Wert anwesend sind. Kommt infolge eines Misserfolgs eine erneute Probe zustande (z.B. Schicksalspunkt...) verfällt der Ermutigen Bonus.
- **Einmaliger Effekt:** Jeder Ermutigen-Punkt kann nur einmal pro Abenteuer genutzt werden.
- **Eigene Probe:** Der unterstützte Charakter muss die Probe selbst durchführen – Ermutigen ersetzt nicht den Würfelwurf.

1. Ermutigen im Rollenspiel:

Um die Immersion zu fördern, sollten Spieler die Nutzung von **Ermutigen-Punkten** kreativ beschreiben. Dies könnte in Form von aufmunternden Worten, einem inspirierenden Beispiel oder einer motivierenden Geste geschehen. Rollenspiel-Aspekte können dem Moment zusätzliche Tiefe verleihen, ohne dass es sich rein mechanisch anfühlt.

Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs)

Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) sind zentrale Elemente eines gelungenen Abenteuers. Sie beleben die Welt, bieten Herausforderungen und sorgen für Überraschungen. NSCs können Feinde, Verbündete oder neutrale Figuren sein und reichen von einfachen Statisten bis hin zu epischen Bossen.

Kategorien von NSCs

1. Statisten

Statisten sind einfache Gegner oder Nebenfiguren mit wenig narrativer Tiefe. Sie sind leicht zu verwalten, haben reduzierte Werte und stellen nur in der Masse eine Gefahr dar.

Beispiele: Straßenräuber, einfache Soldaten, wilde Tiere.

2. Normals

Normals sind ausgearbeitete NSCs mit soliden Werten und möglichen Besonderheiten. Sie agieren als ernstzunehmende Gegner oder relevante Figuren in der Handlung.

Beispiele: Hauptmänner, erfahrene Jäger, Schmuggler.

3. Bosse

Bosse sind die größten Herausforderungen eines Abenteuers. Sie haben hohe Werte, spezielle Fähigkeiten und oft einzigartige Ausrüstung. Ein Kampf gegen einen Boss ist der Höhepunkt eines Szenarios und erfordert Strategie und Teamwork.

Beispiele: Banditenanführer, korrupte Magier, legendäre Monster.

NSC-Erstellung

1. Basiswerte

NSCs nutzen die gleichen Kernmechaniken wie Spielercharaktere, können jedoch vereinfacht werden. Die Werte sind abhängig von der Rolle des NSCs:

- *Lebenspunkte:* Statisten 20–50, Normals 60–120, Bosse 150–200+.
- *Waffenwerte:* Statisten 40–50, Normals 60–80, Bosse 90–100.

2. Besondere Fähigkeiten

NSCs können durch besondere Effekte individualisiert werden:

- *Regeneration:* Der NSC heilt pro Runde 10 Lebenspunkte.
- *Explosiver Tod:* Beim Besiegen verursacht der NSC 2W10 Schaden an nahen Zielen.

- *Druckwelle*: Der NSC stößt Gegner zurück, hindert sie an der Bewegung.

3. Motivationen und Persönlichkeit

Ein NSC wird interessanter, wenn er Ziele, Ängste oder Eigenheiten hat. Dies macht ihn für Spieler Erinnerungswürdig.

Beispiele:

- Ein Bandit, der vor Kämpfen laut prahlt.
- Ein zwielichtiger Händler, der ständig nach seinem Gewinn fragt.

NSCs im Kampf

1. Gruppenaktionen für Statisten

Statisten agieren oft in Gruppen, um den Spielfluss zu erleichtern. Diese Schwärme teilen sich Lebenspunkte und greifen als Einheit an.

Beispiel:

Ein Rudel Wölfe hat 100 Lebenspunkte. Jeder erfolgreiche Angriff repräsentiert den Schaden an einem einzelnen Wolf.

2. Anpassung der Schwierigkeit

Um NSCs an die Spielergruppe anzupassen, können ihre Werte leicht modifiziert werden:

- Lebenspunkte um ± 10 anpassen.
- Waffenwerte um ± 10 modifizieren.
- Initiative erhöhen oder senken.

Belohnungen und Beute

NSCs hinterlassen Beute, die zur Motivation und Belohnung der Spieler beiträgt. Die Art der Belohnung sollte der Herausforderung entsprechen:

- *Statisten*: Kleine Geldbeträge oder einfache Ausrüstung.
- *Normals*: Nützliche Gegenstände oder Waffen.
- *Bosse*: Wertvolle Beute wie seltene Ausrüstung, Artefakte oder große Geldmengen.

Beispiele:

- Ein Banditenboss hinterlässt ein seltenes Schwert und 50 Silbermünzen.
- Ein besiegter Magier bewacht ein magisches Amulett.

Beispiel-NSC-Archetypen

Am Ende dieses Abschnitts findet sich eine Liste von Archetypen wie Straßenräuber, Söldner, Magier oder Bestien, die direkt ins Spiel übernommen oder angepasst werden können.

Beispiel-NSCs (Tabelle)

Name	Typ	Waffenwert	Hauptwert	Nebenwert	LP	Ausrüstung	Besonderheiten
Straßenräuber	Statist	45 (Dolch)	30	20	60	Dolch (2W10), Lederrüstung	Keine
Stadtwache	Normal	55 (Schwert)	40	30	100	Schwert (3W10), Kettenhemd	Keine
Feuerzauberer	Normal	70 (Feuerball)	35	40	90	Robe, Magiestab (4W10, Fern)	Immunität gegen Feuer
Banditen- anführer	Boss	75 (Säbel)	50	40	150	Säbel (3W10), Lederpanzer	+10 auf Einschüchterung
Königlicher Ritter	Boss	80 (Zweihänder)	45	50	200	Zweihänder (4W10), Plattenrüstung (5W10)	Hohe Rüstungspunkte, schwer zu treffen
Handels- reisender	Normal (sozial)	25 (Dolch)	20	25	70	Dolch (2W10), keine Rüstung	Geschick in Verhandlungen (+10 auf Beeinflussen)
Goblin- plünderer	Statist	40 (Knüppel)	35	20	50	Knüppel (1W10), Lumpengewand	Schneller: +5 auf Initiative

Fähigkeiten Liste

Fähigkeitname	Haupt-Kernwert	Neben-Kernwert
Klettern	Ausdauer	Geschicklichkeit
Erste Hilfe	Intelligenz	Charisma
Verstecken	Geschicklichkeit	Intelligenz
Fährtenlesen	Sinne	Intelligenz
Jagen	Intelligenz	Stärke
Verhandlung	Charisma	Stärke
Kochen	Geschicklichkeit	Intelligenz
Schwimmen	Geschicklichkeit	Ausdauer
Lügen erkennen	Charisma	Sinne
Führen	Charisma	Willenskraft
Reparieren	Intelligenz	Geschicklichkeit
Zechen	Willenskraft	Ausdauer

Charaktererstellung

Wahl: Haupt- und Nebenwert

1. Haupt und Nebenwert

Der **Hauptwert** beschreibt das für diesen Charakter entscheidende Merkmal und verleiht diesem Kernwert **25 Extrapunkte**. Es beschreibt das tägliche tun des Charakters.

Der **Nebenwert** beschreibt mehr die Hobby-Aspekte und verleiht einem Kernwert, der unterschiedlich zum Hauptwert sein muss, einen Bonus von **15 Extrapunkte**.

Beispiele

Ein Charakter wird als fleißiger Erzschrüfer beschrieben. Sein Ersteller wählt somit **Stärke** als dessen Hauptwert was ihm ein Bonus von **25 auf Stärke** verleiht. Abseits seiner Arbeit verbringt der Charakter viel Zeit in der Bibliothek. Somit wählt der Ersteller **Intelligenz** als Nebenwert und der Charakter erhält somit weiterer **15 Punkte auf Intelligenz**. Ohne weitere Modifikation der Kernwerte hat dieser Charakter dann **50 Stärke** und **40 Intelligenz**.

2. Nur Nebenwerte

Wird der Charakter eher als ein Generalist beschrieben, ist es auch möglich, **3 Nebenwerte** zu bestimmen. In diesem Fall werden jeweils **15 Punkte** auf jeweils **unterschiedliche Kernwerte** verteilt.

Verteilen zusätzlicher Kernwertpunkte

Anschließend werden 10 Punkte frei auf die Kernwerte verteilt. Dies dürfen auch der Haupt- oder Nebenwert sein.

Lernen (Fähigkeiten und Spezialaktionen)

1. Fähigkeiten kaufen und entwickeln

- **Kaufkosten:** Um eine neue Fähigkeit zu erwerben, muss ein Spieler mindestens **10 Punkte investieren**, was den Startwert der Fähigkeit darstellt.
- **Weiterentwicklung:** Zusätzliche Punkte können hinzugefügt werden, um den Wert der Fähigkeit zu erhöhen.
 - **Kosten pro Punkt:** 1 EP = +1 auf die Fähigkeit.
- **Beispiel:**
 - Ein Spieler investiert 10 Punkte in die Fähigkeit *Klettern* und erhält einen Startwert von 10.
 - Er entscheidet, weitere 15 Punkte zu investieren, sodass sein *Klettern*-Wert 25 beträgt.

2. Spezialaktionen kaufen und entwickeln

Spezialaktionen sind spezialisierter als Talente und haben oft einen negativen Startwert (erschwerte Probe).

- **Kaufkosten:** Der Spieler kauft eine Spezialaktion indem er 10 EP investiert.
- **Verbesserung:** Darüber hinaus ist es möglich, Angriff-Spezialaktionen so weit zu verbessern, dass Ihre Schwierigkeit 0 ist.
 - **Beispiel:**
 - Spezialaktion mit Schwierigkeit -10: **10 Punkte nötig**, um sie auf 0 zu bringen.
 - Die Schwierigkeit eine Spezialaktion kann 0 nicht unterschreiten
- **Beispiel:**
 - Ein Spieler möchte die Spezialaktion *Entwaffnen* (-10 Schwierigkeit) erlernen. Er investiert 15 Punkte:
 - 10 Punkte, um den für den Erwerb der Spezialaktion.
 - 5 Punkte, um die Schwierigkeit zu erleichtern