

## Spielmaterialien

Für eine Runde OneShot benötigt man.

4+ Spieler, davon 1 Meister.

Für jeden Teilnehmer einen sechseitigen Würfel(W6).

Einen Characterbogen für jeden Spieler.

Papier und Stifte.

## Charaktere

Ein Charakter verfügt über 3 Attribute:

Körper: Beschreibt Stärke, Kondition, Geschick.

Geist: Repräsentiert mentale, wie intuitive Begabung.

Charisma: Gibt wieder, wie gut ein Charakter mit anderen Umgehen kann.

Zu Beginn startet jeder Charakter mit 0 Punkten in jedem Attribut und 5 Punkte zur freien Verteilung. Ein Attribut kann nicht über 3 gesteigert werden. Danach werden sekundäre Werte bestimmt:

Man verteile entsprechend der Punkte in Körper, Punkte auf die Kategorien: Stärke, Kondition und Geschick. Bei Proben auf körperliche Tätigkeiten dient der jeweilige Wert als Bonus. Anschließend sind noch einmal Punkte entsprechend Körper auf Angriff, Verteidigung und Initiative zu verteilen. Diese werden dann folgender verrechnet:

$Angriff = 6 - Grundangriff$ ,  
 $Verteidigung = 3 + Grundverteidigung$ ,  
 $Initiative = 6 - Grundinitiative$ .

Man vergebe anschließend  $5+5 \cdot \text{Geist}$  Punkte auf Fähigkeiten und Techniken. Für eine beispielhafte Übersicht, siehe Genre-Dokument. Fertigkeiten und Techniken über 3 zu steigern kostet pro Stufe über 3 einen zusätzlichen Punkt.

Man verteile entsprechend der Punkte in Charisma, Punkte auf die Kategorien: Aggressiv, Listig und Diplomatisch. Diese kommen bei einer entsprechenden Sozialen Probe zum Einsatz.

Vor dem letzten Schliff(Name, Geschlecht, Aussehen, Geschichte) kann ein Charakter noch bis zu 3 Spezifika auf sich nehmen. Siehe dafür den Abschnitt Spezifika und zusätzlich das Genre-Dokument.

## Fertigkeitsproben

Muss über den Ausgang einer Aktion entschieden werden, kommt es zu einer Probe. Zunächst veranschlagt der Meister verdeckt die Schwierigkeit (+1 Kinderkram, 0 Standard, -1 erfordert Erfahrung, -2 Herausforderung, -3 unmöglich). Anschließend wirft der Spieler einen W6. Für Körperliche Proben wird entweder Stärke(z.B. Klettern), Kondition(z.B. Rennen) oder Geschick(z.B. Schleichen) addiert. Falls er eine passende Fertigkeit hat, so addiert der Spieler den Rang dieser. Ansonsten addiert der Spieler seinen Geistrang-1. Ist das Ergebnis  $\leq 3$  bedeutet das einen Fehlschlag, ansonsten hat die Probe Erfolg. Bei einer 1 oder 6 wird W6 gerollt. Eine 1, 2 bei 1 oder 5, 6 bei 6 bedeutet einen automatischen Misser-

folg, bzw. Erfolg ungeachtet der Modifikatoren. Ist ein automatisches Ergebnis nach Beachtung der Modifikatoren ungeändert, bedeutet dies, dass etwas besonders Gutes oder Schlechtes passiert.

## Kampf

Bei einem Kampf würfeln alle Teilnehmer einen W6 und addieren ihre Initiative. Dies ist die aktuelle Kampfinitiative. Alle mit einer negativen Initiative erhalten eine Überraschungsrunde mit +1 auf Schaden und Angriff und erhalten danach das positive Equivalent ihrer Initiative. Anschließend beginnt der Meister mit einem Zähler bei 0 und zählt hoch. Erreicht er das Vielfache einer Initiativewertes von einem Teilnehmer, hat dieser einen Zug. Hätten mehrere Teilnehmer einen Zug entscheidet die kleinste Grundinitiative. Falls ebenfalls gleich zeitgleich. In einem Zug kann eine Figur eine Aktion durchführen und sich einmal bewegen. Greift ein Charakter an wird ein W6 gerollt, anschließend evt. Ränge in einer entsprechenden Waffenfertigkeit und ein evt. Zielmodifikator angerechnet. Ist das Ergebnis  $\geq \text{Angriff}$  so ist dies ein Treffer und es wird Schaden gerollt. Dazu wird ein W6 gerollt und Schadensmodifikator der Waffe, außerdem für Nahkampfangriffe Stärke und für Fernkampf Geschick hinzugefügt. Ist das Ergebnis  $\geq$  als die Verteidigung des Gegners so erleidet dieser eine Wunde. Hat eine Figur mehr Wunden als  $2 + \text{Körper}$  wird eine W6+Kondition gewürfelt. Bei Erfolg wird das Ziel bewusstlos ansonsten sofort Tod. Bewusstlose Charaktere können als eine Aktion exekutiert werden.

## Wunden und Heilung

Wunden bleiben nach einem Kampf bestehen. Durch die Benutzung von Gegenständen oder Fähigkeiten/Techniken lassen sich Wunden entfernen(Siehe Genre spezifisches Dokument). Nach einer Mission werden alle Wunden geheilt. Hat ein Charakter mehr als die Hälfte seines Wundlimits Wunden erhält er einen Malus von -1 auf jeden W6, außer Initiative, wo stattdessen addiert wird.

## Soziale Interaktionen

Versucht ein Spieler mit einem NSC sozial zu interagieren, so wählt er zunächst eine Methode, würfelt eine W6 und addiert seinen Bonus dazu und vergleicht das Ergebnis mit dem entsprechenden Wert des Gegners:

$\text{Aggressiv} \iff \text{Körper}, \text{Listig} \iff \text{Geist}, \text{Diplomatisch} \iff \text{Charisma}$

Bei einem Misserfolg sinkt die Stimmung des Gegenübers für weitere Versuche um 1. Die Stimmung beginnt abhängig von der Beziehung(für Diplomatisch oder Listig) zum Spielercharakter bei -2 feindlich über 0 neutral bis zu +2 befreundet. Bei Aggressiv entscheiden die Wunden über die Stimmung. Hat ein Charakter die Hälfte seines Wundlimits noch nicht überschritten ist seine Stimmung -1, ansonsten +1.

Bei keinen Wunden ist die Stimmung -2, während sie kurz vor dem Tod +2 ist. Hat man einen Erfolg, scheitert aber nach hinzufügen der Stimmung, steigt diese um 1. Nach 4 – *Charisma* des Gegenübers echt gescheiterten Versuchen reißt dem Gegenüber der Geduldsfaden und bricht das Gespräch ab. Eine Probe auf Charisma modifiziert um die aktuelle Einstellung kann bis zu eigenes Charisma Versuche wiederherstellen. Kritische Misserfolge bedeuten 2 gescheiterte Versuche. Begleitende Charaktere oder solche mit ähnlichen Anliegen werden für 24h automatisch abgewiesen.

Alternativ können Proben auf diese Werte abgelegt werden, um sich im Kampf einen Vorteil für Runden in der Anzahl der Probendifferenz(min. 1) zu verschaffen:

Aggressiv: Der Gegner wird eingeschüchtert und erhält -1 auf Angriffe.

Listig: Durch eine Finte verliert der Gegner einen Punkt Verteidigung.

Diplomatisch: Der Gegner kann den ausführenden nicht angreifen, auch nicht indirekt(z.B. durch Arealangriffe).

NSC benutzen außerdem außerhalb des Kampfes Listig, um einen Spieler zu belügen. Anstatt gegen Geist wird eine konkurrierende Probe auf Menschenkenntnis gerollt(sofern der Spieler es wünscht).

## Generelle Fähigkeiten und Techniken

Menschenkenntnis: Haltung und Wahrheit des Gegenübers erkennen.

Umgang mit Waffe(XY): Wird auf Angriffswurf addiert, falls mit passender Waffe.

Wissen um(Rasse\* / Ort\* / Architektur / Pflanzen / Tiere / Wissenschaft\* / Legenden): Universell auf geeignete Proben anwendbar.

Sinnesschärfe: Sehen, Hören, Riechen, Fühlen, Schmecken.

*Mit \* markierte Objekte haben Genre-spezifische Angaben*

## Gegenstände

Im Allgemeinen sind relevante Gegenstände in 3 Kategorien eingeteilt: Waffen, Rüstungen, Werkzeuge, sowie Gebrauchsgegenstände.

Waffen werden in Nahkampf und Fernkampf unterteilt. Für Nahkampf ist immer ein Schadensmodifikator von -2 bis 2 angegeben. Fernkampfwaffen haben darüber hinaus Angaben zur Reichweite. Für jedes Inkrement über der Reichweite ersten werden Schaden und Angriff um 1 gesenkt. Sinkt der Schadensmodifikator auf 0, ist die Waffe wirkungslos.

Rüstungen gewähren einen Verteidigungsbonus von 0 bis 3. Zusätzlich hat jede Rüstung aber auch einen Malus, welcher auf Körper-Proben, Angriff und alle entsprechend gekennzeichnete Fertigkeiten angewendet wird.

Werkzeuge helfen bei Fertigkeitsproben. Dabei gibt es 3 Varianten: Als erstes solche die einen Bonus von 1 bis 3 geben und nur bei einem kritischen

Fehlschlag kaputt gehen. Geben sie einen Bonus von 4+ haben sie zusätzlich eine Beschränkung, wie häufig sie eingesetzt werden können(Haltbarkeit). Schließlich gibt es jene, die eine Probe automatisch gelingen lassen, sich aber ebenfalls nur begrenzt einsetzen lassen(Haltbarkeit).

Als Gebrauchsgegenstände wird jede Art von Ausrüstung bezeichnet, welche einen genrespezifischen Nutzen haben (Heiltränke, Manatränke, etc.).

**Sagenpunkte** Nach einer Mission erhält jeder Teilnehmer einen Sagenpunkt. Ein beliebiger Wert kann für so viele Punkte, wie der Rang dieses ist, um 1 gesteigert werden. Bei Sekundären Attributen(wie Stärke, Grundangriff oder Listig) steigen die Kosten um 2. Bei Primärattributen um 4, siehe Charaktererstellung, welche Werte dadurch modifiziert werden. Kein Attribut kann nicht über 4 gesteigert werden und insgesamt darf die Summe der drei Attribute nicht über 9 gesteigert werden. Alternativ kann ein Sagenpunkt genutzt werden, um eine Wunde abzuwenden, einen automatischen Misserfolg zu ignorieren(kann natürlich immer noch ein Misserfolg sein) oder um einen automatischen Erfolg zu bestätigen(muss natürlich immer noch gelingen). Stirbt eine Spielfigur startet ihr Nachfolger in der Regel ohne Sagenpunkte(Meister können hier die Hälte der Sagenpunkte oder ähnliches geben). Opfert sich ein Charakter aber für das Gelingen einer entscheidenen Sache, so erhält sein neuer Charakter 2 Sagenpunkte.

### **Spezifika**

**Abgehärtet:** Wundlimit um 1 senken, dafür kein Malus aufgrund von Wunden.

**Besondere Begabung:** Ein Attribut von 3 auf 4 steigern, dafür -1 auf die anderen Attribute(kann auch ins negative gehen). Maximum zum Steigern ebenfalls um 1 angehoben, bzw gesenkt.

**Rüstungsgewöhnung:** Ziehe 3 Punkte von der zu verteilenden Fertigkeitspunkte ab und senke dafür den Malus von Rüstungen um 1.

**Finess:** Auf Schadenswürfe für Nahkampfangriffe wird Geschick, statt Stärke addiert, kostet 3 Fertigkeitspunkte.

**Schwachstelle finden:** Eine erfolgreiche Probe auf eine passende Fertigkeit erhöht Schaden um 1, ansonsten sinkt er um 1.

**Glück:** Einen Attributpunkt weniger bei Charaktererstellung, einmal im Abenteuer einen automatischen Erfolg erzielen oder einen automatischen Fehlschlag abwenden.

**Lebenswille:** Wundlimit steigt um 1, allerdings wird zum nächsten Abenteuer eine Wunde mitgenommen. (Nicht für echte One-Shots)

**Geduld:** Initiative wird aus 10-Grundinitiative berechnet, dafür steigen Angiff und Verteidigung um 1.