

AKTIONSWURF

1d20 + Attributwürfel
alle Würfel explodieren

Vorteil / Nachteil X

- X mehr Attributwürfel
- niedrigste X (V) oder höchste X (N) ignorieren

AKTIONSARTEN

Große Aktion

- Angriff mit Schaden
- Harmangriff / Wohl wirken
- Verbündetem helfen
- extra Bewegungsaktion

Bewegungsaktion

- Geschwindigkeit bewegen
- Weit- oder Hochsprung
- Klettern / Schwimmen
- *allen Harmen widerstehen*
 - d20 vs. 10 pro Harm

Kleine Aktion

- Waffe / Objekt ziehen
- Wahrnehmungswurf (Umsehen)
- Lernenwurf (Erinnern)
- Tür, Truhe, usw. öffnen
- *Wohl aufrechterhalten*
- *Gelegenheitsattacke*

REGELÜBERSICHT

Unterbrechungsaktion

(nutzt nächste große Aktion)

- Verbündeten verteidigen
- Improvisieren

Fokusaktion

(verbraucht alle Aktionen)

- Aktionswurf mit Vorteil 1
- 2× Geschw. bewegen + Nahkampfangriff mit N1

Bestrittene Aktion

- ≥ 2 Charaktere machen untersch. Aktionswurf
- höchster Wurf gewinnt

Gruppenaktionen

- alle eigene Aktionswürfe
- Hälfte oder mehr Erfolg → Gruppe hat Erfolg

WOHLKRAFTLEVEL

- max. KL = (Wurf – 10) ÷ 2
- höchstens Attributwert

LEGENDENPUNKTE

- max. Level + 1 LP pro Aktionswurf einsetzbar
- Vorteil 1 pro LP auf Wurf, Ergebnis + 1 pro LP

KAMPF

- Aktionen pro Runde:
 - 1 große & 1 Bewegung & viele kleine AktionenODER 1 Fokusaktion
- Initiative = Gesch.-Wurf (*schnell/langsam* = V2/N2)
- Warten / Reaktion möglich

Angriff

1. Attribut vs. Verteidigung
2. Ziel(e) wählen (Reichw.)
3. Angriffswurf werfen

Reichweite

- Nahkampf: 5' oder Waffe
- Fernkampf: Waffe
 - 25', 50', 75', 125', 300'Nachteil bei <2×: 1 <3×: 2
- Außergewöhnlich je Wert:
 - 1-3: 25', 4-6: 50', 7-9: 75'

Multi-Zielen Nachteil

- Nahkampf: Anzahl Ziele
- Fernkampf: Anzahl Ziele *max. 5 in 25' Rechteck*
- Würfel: 1 pro 5' (0 bei 5')
- Linie: 1 pro Teil (5'×10'×10')
- Kegel: 1 pro 5' Länge/Breite

Angriffswurf

- Aktionswurf vs. Vert. als HW

Schaden

- Attacke: Wurferg. - Vert., (min. 3, 10+ → Harm wirken oder Konzentration brechen)
- 0 TP → Bewusstlos
 - alle Angriffe Gnadenstöße
- Töd. Schaden senkt max. TP
- Gnadenstoß:
 - Verteidigung ohne Attr.
 - Konstitutionswurf vs 10 + Schaden (sonst Tod)

HEILUNG NACH KAMPF

- Bei Bewusstsein: nach 10min. Ruhe auf max. TP
- Bewusstlos: nach 2d4 Stunden mit max. TP wach
- Konstitution/Tag tödlicher Schaden geheilt (min. 1)
 - mit Arzt: Konst./Tag + Schöpfung/Präsenz/ Lernen (max. 1 Arzt)

EP & LEVEL UP

- 3 EP für ein Level Up,
- pro EP: 3 Attributpunkte und 1 Fertigkeitenpunkt
- max. Attr.-Wert = 5 oder Lvl

AKTIONSWURF

1d20 + Attributwürfel
alle Würfel explodieren

Vorteil / Nachteil X

- X mehr Attributwürfel
- niedrigste X (V) oder höchste X (N) ignorieren

AKTIONSARTEN

Große Aktion

- Angriff mit Schaden
- Harmangriff / Wohl wirken
- Verbündetem helfen
- extra Bewegungsaktion

Bewegungsaktion

- Geschwindigkeit bewegen
- Weit- oder Hochsprung
- Klettern / Schwimmen
- *allen Harmen widerstehen*
 - d20 vs. 10 pro Harm

Kleine Aktion

- Waffe / Objekt ziehen
- Wahrnehmungswurf (Umsehen)
- Lernenwurf (Erinnern)
- Tür, Truhe, usw. öffnen
- *Wohl aufrechterhalten*
- *Gelegenheitsattacke*

REGELÜBERSICHT

Unterbrechungsaktion

(nutzt nächste große Aktion)

- Verbündeten verteidigen
- Improvisieren

Fokusaktion

(verbraucht alle Aktionen)

- Aktionswurf mit Vorteil 1
- 2× Geschw. bewegen + Nahkampfangriff mit N1

Bestrittene Aktion

- ≥ 2 Charaktere machen untersch. Aktionswurf
- höchster Wurf gewinnt

Gruppenaktionen

- alle eigene Aktionswürfe
- Hälfte oder mehr Erfolg → Gruppe hat Erfolg

WOHLKRAFTLEVEL

- max. KL = (Wurf – 10) ÷ 2
- höchstens Attributwert

LEGENDENPUNKTE

- max. Level + 1 LP pro Aktionswurf einsetzbar
- Vorteil 1 pro LP auf Wurf, Ergebnis + 1 pro LP

KAMPF

- Aktionen pro Runde:
 - 1 große & 1 Bewegung & viele kleine AktionenODER 1 Fokusaktion
- Initiative = Gesch.-Wurf (*schnell/langsam* = V2/N2)
- Warten / Reaktion möglich

Angriff

1. Attribut vs. Verteidigung
2. Ziel(e) wählen (Reichw.)
3. Angriffswurf werfen

Reichweite

- Nahkampf: 5' oder Waffe
- Fernkampf: Waffe
 - 25', 50', 75', 125', 300'Nachteil bei <2×: 1 <3×: 2
- Außergewöhnlich je Wert:
 - 1-3: 25', 4-6: 50', 7-9: 75'

Multi-Zielen Nachteil

- Nahkampf: Anzahl Ziele
- Fernkampf: Anzahl Ziele *max. 5 in 25' Rechteck*
- Würfel: 1 pro 5' (0 bei 5')
- Linie: 1 pro Teil (5'×10'×10')
- Kegel: 1 pro 5' Länge/Breite

Angriffswurf

- Aktionswurf vs. Vert. als HW

Schaden

- Attacke: Wurferg. - Vert., (min. 3, 10+ → Harm wirken oder Konzentration brechen)
- 0 TP → Bewusstlos
 - alle Angriffe Gnadenstöße
- Töd. Schaden senkt max. TP
- Gnadenstoß:
 - Verteidigung ohne Attr.
 - Konstitutionswurf vs 10 + Schaden (sonst Tod)

HEILUNG NACH KAMPF

- Bei Bewusstsein: nach 10min. Ruhe auf max. TP
- Bewusstlos: nach 2d4 Stunden mit max. TP wach
- Konstitution/Tag tödlicher Schaden geheilt (min. 1)
 - mit Arzt: Konst./Tag + Schöpfung/Präsenz/ Lernen (max. 1 Arzt)

EP & LEVEL UP

- 3 EP für ein Level Up,
- pro EP: 3 Attributpunkte und 1 Fertigkeitenpunkt
- max. Attr.-Wert = 5 oder Lvl

KÖRPERLICH		ATTRIBUTÜBERSICHT	
Geschicklichkeit Angriffen ausweichen, sich heimlich bewegen, Akrobatik vorführen, einen Bogen schießen, Taschendiebstahl durchführen	Logik Eine neue Handwerksart erdenken, einen Code entschlüsseln, ein Werkzeug zusammenbasteln, Fetzen einer dir nicht bekannten Sprache zusammensetzen	Überzeugung Einen Deal verhandeln, jemanden überzeugen, einen Preis runterhandeln, jemand Informationen abringen	Vergehen Materie disintegrieren, mit einem Wort töten, Untote erschaffen, andere erkranken lassen
Konstitution Gift widerstehen, Schmerzen abschütteln, in der Wüste überleben, schwere Rüstung tragen	Wahrnehmung Hintergedanken spüren, jemandes Spur folgen, ein Bauchgefühl haben, einen versteckten Feind entdecken, eine geheime Tür finden	Präsenz Eine Rede geben, ein Lied singen, eine Armee inspirieren, die Macht der eigenen Persönlichkeit ausdrücken, Glück haben	Einfluss Den Geist anderer kontrollieren, telepathisch sprechen, Furcht einflößen, illusorische Gebilde erzeugen, in Unsichtbarkeit schleiern
Kraft Einen Kriegshammer schwingen, über einen Abgrund springen, eine Tür aufbrechen, einen Feind zu Boden ringen	Willenskraft Die eigene Entschlossenheit wahren, Folter widerstehen, bis in die Nacht lernen, auf der Wachschicht wach bleiben, Wahnsinn abwenden	AUßERGEWÖHNLICH Wandlung Gestalt wandeln, molekulare Strukturen verändern, ein Material in ein anderes transmutieren	Bewegung Teleportieren, fliegen, jemand beschleunigen, telekinetisch schieben
GEISTIG	SOZIAL	Schöpfung Höhere Kräfte leiten, Etwas aus nichts manifestieren, Regeneration, durch heilige Kraft stärken	Vorwissen Die Zukunft sehen, Gedanken oder Auras lesen, Fernsehen, Magie oder das Böse aufdecken, mit extradimensionalen Wesen kommunizieren
Lernen Sich an Geschichtsfakten erinnern, arkane Magie, die Welt der Natur, jede Information, die du aus externen Quellen erfahren hast	Täuschung Lügen, beim Kartenspiel bluffen, sich verkleiden, Gerüchte verbreiten, jemand über den Tisch ziehen	Energie Die Elemente erschaffen und kontrollieren: Feuer, Kälte, Elektrizität	Schutz Vor Schaden schützen, mentalen Einfluss durchbrechen, Magie auflösen, Dämonen binden

KÖRPERLICH		ATTRIBUTÜBERSICHT	
Geschicklichkeit Angriffen ausweichen, sich heimlich bewegen, Akrobatik vorführen, einen Bogen schießen, Taschendiebstahl durchführen	Logik Eine neue Handwerksart erdenken, einen Code entschlüsseln, ein Werkzeug zusammenbasteln, Fetzen einer dir nicht bekannten Sprache zusammensetzen	Überzeugung Einen Deal verhandeln, jemanden überzeugen, einen Preis runterhandeln, jemand Informationen abringen	Vergehen Materie disintegrieren, mit einem Wort töten, Untote erschaffen, andere erkranken lassen
Konstitution Gift widerstehen, Schmerzen abschütteln, in der Wüste überleben, schwere Rüstung tragen	Wahrnehmung Hintergedanken spüren, jemandes Spur folgen, ein Bauchgefühl haben, einen versteckten Feind entdecken, eine geheime Tür finden	Präsenz Eine Rede geben, ein Lied singen, eine Armee inspirieren, die Macht der eigenen Persönlichkeit ausdrücken, Glück haben	Einfluss Den Geist anderer kontrollieren, telepathisch sprechen, Furcht einflößen, illusorische Gebilde erzeugen, in Unsichtbarkeit schleiern
Kraft Einen Kriegshammer schwingen, über einen Abgrund springen, eine Tür aufbrechen, einen Feind zu Boden ringen	Willenskraft Die eigene Entschlossenheit wahren, Folter widerstehen, bis in die Nacht lernen, auf der Wachschicht wach bleiben, Wahnsinn abwenden	AUßERGEWÖHNLICH Wandlung Gestalt wandeln, molekulare Strukturen verändern, ein Material in ein anderes transmutieren	Bewegung Teleportieren, fliegen, jemand beschleunigen, telekinetisch schieben
GEISTIG	SOZIAL	Schöpfung Höhere Kräfte leiten, Etwas aus nichts manifestieren, Regeneration, durch heilige Kraft stärken	Vorwissen Die Zukunft sehen, Gedanken oder Auras lesen, Fernsehen, Magie oder das Böse aufdecken, mit extradimensionalen Wesen kommunizieren
Lernen Sich an Geschichtsfakten erinnern, arkane Magie, die Welt der Natur, jede Information, die du aus externen Quellen erfahren hast	Täuschung Lügen, beim Kartenspiel bluffen, sich verkleiden, Gerüchte verbreiten, jemand über den Tisch ziehen	Energie Die Elemente erschaffen und kontrollieren: Feuer, Kälte, Elektrizität	Schutz Vor Schaden schützen, mentalen Einfluss durchbrechen, Magie auflösen, Dämonen binden