

ATTRIBUTE & HERAUSFORDERUNGSWERT

Wert	Kosten	Würfel	Durch. HW
1	1	1d4	12
2	3	1d6	14
3	6	1d8	16
4	10	1d10	18
5	15	2d6	20
6	21	2d8	22
7	28	2d10	24
8	36	3d8	26
9	45	3d10	28
10	-*	4d8	30

* Wert 10 kann nicht gekauft werden.

VERTEIDIGUNGEN & EP

Deckung	10 + Geschicklichkeit + Kraft + Rüstungsbonus + Fertigkeiten
Zähigkeit	10 + Konstitution + Willenskraft + Fertigkeiten
Entschlossenheit	10 + Präsenz + Willenskraft + Fertigkeiten
Trefferpunkte	10 + 2 x (Konstitution + Präsenz + Willenskraft) + Fertigkeiten
1 EP	3 AP und 1 FP
3 EP	1 Level

CHARAKTERE JENSEITS LEVEL 1

LVL	EP	AP	max. Wert	FP	typischer WW
1	0	40	5	6	2
2	3	49	5	9	2
3	6	58	6	12	3
4	9	67	6	15	4
5	12	76	7	18	4
6	15	85	7	21	5
7	18	94	8	24	6
8	21	103	8	27	6
9	24	112	9	30	7
10	27	121	9	33	8

VORTEIL & NACHTEIL: BEISPIELE

Vorteil	Nachteil
Einen überraschten Feind angreifen	Angreifen, während man auf einem Balken balanciert
Aus einer starken Position heraus verhandeln	Aus einer schwachen Position heraus verhandeln
Einen arkanen Fokus beim Zaubern nutzen	Einen Zauber inmitten eines Sturms wirken
In einer gut bestückten Bibliothek forschen	Forschen, während man krank ist
Gruppen verfolgen	Kleine Kreaturen verfolgen

KERNMECHANIK: JEDER WURF ZÄHLT

DER AKTIONSWURF

Wirf 1d20 + Attributwürfel (alle Würfel explodieren)

Falls der Wurf...	dann ist das Ergebnis...
gleich oder größer dem HW ist	der Charakter hat Erfolg.
kleiner als der HW ist	Erfolg mit einem Haken ODER Fehlschlag, aber die Handlung schreitet voran.

ERGEBNISSE INTERPRETIEREN

Erfolg mit einem Haken:

Der Spieler setzt seinen Willen durch, wird aber durch eine unvorhergesehene Konsequenz behindert. Beispiele:

- Versetze einen Charakter in Gefahr.
- Verschwende eine Ressource.
- Gewinne einen Freund oder verliere einen Feind.
- Übersehe ein wichtiges Detail
- Verschwende Zeit.
- Zieh' Aufmerksamkeit auf dich.
- Finde etwas, womit du nicht gerechnet hast.

Fehlschlag, aber die Geschichte schreitet voran:

Der Spieler hat keinen Erfolg, aber trotzdem entwickelt sich die Handlung weiter. Beispiele dafür:

- Der Spieler findet eine Chance auf Erfolg.
- Die Gefahr eskaliert.
- Die Informationen waren falsch.

HW NACH SCHWIERIGKEITSGRAD

Schwierigkeit	HW	Beispielaktionen
Alltätlich	10	über eine 5'-Lücke springen, eine Wand mit einfachem Halt erklimmen, eine normale Haustür aufbrechen, einen simplen Händler herunterhandeln
Herausfordernd	15	eine grobe Wand erklimmen, eine Idee der Bedeutung eines Texts in unbekannter Sprache haben, eine starke Holztür aufbrechen
Heldenhaft	20	eine glatte Oberfläche erklimmen, über eine 15'-Lücke springen, einen Text in unbekannter Sprache übersetzen, eine neutrale Partei überzeugen ein Risiko für dich einzugehen
Episch	25	einen Text in einer Sprache aus einer völlig anderen Welt übersetzen, eine Eisentür aufbrechen
Legendär	30	über einen 25'-Spalt springen, eine makellose Oberfläche erklimmen, sich mit einem Feind mit einer Vendetta gegen dich anfreunden

OPTIONALE KERNMECHANIK IM KAMPF

GM und Spieler wählen beide eins: 3 Schaden zufügen, Harm mit KL ≤ 3 wirken, 10' ohne Gelegenheitsattacken bewegen

KAMPE

AKTIONEN PRO ZUG

- 1 große Aktion
 - 1 Bewegungsaktion
 - versch. kleine Aktionen
 - kostenlose Aktionen
- ODER-**
- 1 Fokusaktion
 - kostenlose Aktionen

INITIATIVE

Überraschung feststellen, Geschicklichkeitswurf (*Schnell/Langsam* bedenken) = Initiative (optional NPCs in Gruppen)

Initiativen absteigend, überraschte Charaktere hinten dran.

GROSSE AKTIONEN

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

BEWEGUNGSAKTIONEN

- Bis zu eigener Geschwindigkeit bewegen
- Besondere Bewegung ausführen
 - ↳ Klettern / Schwimmen mit halber Geschwindigkeit
 - ↳ Kraftwurf um Ergebnis in Fuß *weit* zu springen ODER um Ergebnis $\div 2$ *hoch* zu springen
- Harm widerstehen

KLEINE AKTIONEN

- Waffe oder Item ziehen oder wegstecken
- Wohl aufrechterhalten
- Wahrnehmungswurf, um Umgebung zu beobachten
- Lernenwurf, um nützliche Information zu erinnern
- Tür / Truhe / Schrank usw. öffnen
- Gelegenheitsattacke mit Nahkampfwaffe ausführen
- Andere kleine Aktionen nach Entscheidung des GM

FOKUSAKTIONEN

- **Überragende Aktion:** beliebiger Aktionswurf mit Vorteil 1
- **Stürmen:** bis zu $2 \times$ Geschwindigkeit bewegen und Nahkampfangriff mit Nachteil 1 ausführen

UNTERBRECHUNGSAKTIONEN

Ausführender Charakter verliert nächste Runde große Aktion

- **Verteidigen:** Falls passender Attributwurf (z.B. Schutz, Geschicklichkeit, Kraft) $>$ bisherige Verteidigung, wird diese ersetzt. Beide Charaktere können sich bis Geschwindigkeit $\div 2$ weit ohne Gelegenheitsattacken bewegen.
- **Improvisieren:** Generell für nicht-offensive Handlungen.

ANGRIFF MIT SCHADEN & HARMANGRIFF

SCHRITT 1 - ATTRIBUT VS. VERTEIDIGUNG FESTSTELLEN

- **Körperliche Angriffe:** Geschicklichkeit oder Kraft (*Präzise* oder *Kraftvoll* bei Waffen beachten)
 - ↳ so gut wie immer gegen Deckung
- **Nicht-körperliche Angriffe:** verschiedene Attribute
 - ↳ gegen Deckung: Ausweichen oder Ableiten
 - ↳ gegen Zähigkeit: Körperliche Resilienz
 - ↳ gegen Entschlossenheit: Psyche oder Willenskraft

Passende Attribute für nicht-körperliche Angriffe:

Immer: Kraft, Geschicklichkeit, Energie, Vergehen

Manchmal: Logik, Schutz, Wandlung, Einfluss, Bewegung

Fast nie: Zähigkeit, Lernen, Wahrnehmung, Willenskraft, Täuschung, Überzeugung, Präsenz, Schöpfung, Vorwissen

- **Harme:** Attribut & Verteidigung nach Beschreibung.

SCHRITT 2 - WÄHLE DEIN ZIEL

Reichweiten

Nahkampf

- 5' (oder nach Waffe)

Außergewöhnlich

- Anhand Attributwert:
 - ↳ 1 - 3: 25'
 - ↳ 4 - 6: 50'
 - ↳ 7 - 9: 75'
- Keine Angriffe darüber

Fernkampf

- Waffenreichweiten
 - ↳ Kurz: 25'
 - ↳ Klein: 50'
 - ↳ Mittel: 75'
 - ↳ Groß: 125'
 - ↳ Extrem: 300'
- $2 \times$: Nachteil 1, $3 \times$: Nachteil 2

Harme: Reichweite bei Harmen mit Kraft oder Geschicklichkeit auf Reichweite der genutzten Waffe beschränkt.

SCHRITT 3 - WIRF DEINEN ANGRIFFSWURF

- Attributwurf mit Verteidigung des Ziels als HW
- Schaden bei Erfolg = Wurfergebnis - HW (mindestens 3)

Herausragender Erfolg bei Ergebnis 10+ über HW:

- autom. Harm mit $KL \leq$ Wert im Angriffsattribut wirken, Harm zugefügt falls Ergebnis $>$ Verteidigung gegen Harm
- **ODER** Konzentration brechen (Harm des Ziels auflösen)

Herausragender Erfolg unabhängig für alle getroffenen Ziele

Multi-Zielen

Nahkampf

- Nachteil = # Ziele

Fernkampf

- Nachteil = # Ziele
- max. 5 innerhalb 25' Rechteck

Fläche

- Würfel: Nachteil 1 pro 5' (ohne Nachteil bei nur 5')
- Linie: Nachteil 1 pro Segment (aneinanderliegend)
 - ↳ $5' \times 10' \times 10'$ (Breite \times Höhe \times Länge)
- Kegel: Nachteil 1 pro 5' Länge (Breite = Länge)

Harme: Kein Schaden, kein herausragender Erfolg. Ergebnis \geq Verteidigung \rightarrow Harm zugefügt

FERNKAMPFATTACKEN IM NAHKAMPE

- Nachteil 1 falls Gegner im Nahkampf ist
- Flächenangriffe zählen als Fernkampf, falls der Angriff nicht mindestens ein Feld anliegend am Angreifer hat

EIN WOHL WIRKEN

1. Ziel wählen (identisch wie bei Angriffen)
2. Aktionswurf mit Attribut nach Wohlbeschreibung
3. Kraftlevel ermitteln:
 - HW nach Kraftlevel = $10 + KL \times 2$
 - max. KL = Attributwert oder höchstes KL des Wohls

LEGENDENPUNKTE (LP)

BELOHNEN

- Charakterschwäche zum eigenen Nachteil nutzen
- Starkes Rollenspiel

GM kann frei Regeln zum Erhalten aufstellen, z.B.:

- jede*r Spieler*in einen LP pro Sitzung an jemand anders
- Gruppe stimmt für MVP oder bestes Rollenspiel

Kein Charakter mehr als 10 Legendenpunkte auf einmal.

AUSGEBEN

- pro LP, der für einen Aktionswurf ausgegeben wird:
 - ↳ + Vorteil 1
 - ↳ +1 auf Ergebnis
- maximal Charakterlevel + 1 LP für einen einzigen Wurf

WOHLSTANDSÜBERBLICK

Wohlstandswert	Lifestyle
0	Bettler, Straßenkind
1	Tagelöhner
2	Level 1, Handwerker, Stadtwache
3	Meisterhandwerker, Dorfbürgermeister
4	Level 4, Aristokrat, Stadtbürgermeister
5	Fürst, Mafiachef in einer großen Stadt
6	Level 7, Kanzler
7	König, Präsident
8	Level 10, Intergalaktischer Herrscher
9	Imperator

KAMPFSZENARIEN PLANEN

Schwierigkeit	NPC-Gesamtlevel
Einfach	Gesamtlevel der Gruppe $\times 0,5$
Moderat	Gesamtlevel der Gruppe $\times 1$
Schwierig	Gesamtlevel der Gruppe $\times 2$

Merke: Level von Bossen $\times 4$ zählen.

NPCs: EINFACHER AUFBAU

LVL = Level, TP = Trefferpunkte, VT = Verteidigungen,

PA = Primärattribut(e), SA = Sekundärattribute,

BTP/BVT/BPA/BSA = Bosseigenschaften, BE = Boss-Edge

LVL	TP	VT	PA	SA	BTP	BVT	BPA	BSA	BE
1	10-22	10-16	4	3	40	12-17	6	4	1
2	12-24	11-17	5	3	50	13-18	6	4	1
3	14-26	12-18	5	4	60	14-19	7	5	2
4	16-28	13-19	6	4	70	15-20	7	5	2
5	18-30	14-20	6	5	75	16-21	8	6	2
6	20-32	15-21	7	5	80	17-22	8	6	3
7	22-34	16-22	7	6	85	18-23	9	7	3
8	24-36	17-23	8	6	90	19-24	9	7	3
9	26-38	18-24	8	7	95	20-25	10	8	4
10	28-40	19-25	9	7	100	21-26	10	8	4
11	30-42	19-25	9	8	100	21-26	10	9	4
12	32-44	20-26	10	8	105	22-27	10	9	5
13	34-46	20-26	10	9	105	22-27	10	9	5
14	36-48	21-27	10	9	110	23-28	10	9	5
15	38-50	21-27	10	9	110	23-28	10	9	6
16	40-52	22-28	10	9	115	24-29	10	9	6
17	42-54	22-28	10	9	115	24-29	10	9	6
18	44-56	23-29	10	9	120	25-30	10	9	7
19	46-58	23-29	10	9	120	25-30	10	9	7
20	48-60	24-30	10	9	125	26-31	10	9	7

Schergen: 1 normaler NPC gegen 3 Schergen eintauschbar. Schergen haben TP des NPC $\div 4$, sonst gleiche Eigenschaften.

AP = Attributpunkte EP = Erfahrungspunkte FP = Fertigkeitenpunkte HW = Herausforderungswert KL = Kraftlevel LVL = Level WW = Wohlstandswert

EXKLUSIVE NPC-FERTIGKEITEN

Überragender Harmfokus: Wähle einen Harm, den du wirken kannst. Wann immer ein Angriff mit Schaden irgendwelchen Schaden zufügt, kannst du automatisch den Harm wirken. Wenn du den Harm mit einer normalen Harmattacke wirkst, hast du Vorteil 3 auf den Wurf.

Harmresistenz (Rang 1-2, deine Wahl): Wähle einen Harm und erhalte die folgenden Effekte:

- **Rang 1:** +5 auf Verteidigung gegen den gewählten Harm.
- **Rang 2:** Du hast Immunität gegen den gewählten Harm.

Schadensresistenz (Rang 1-4, deine Wahl): Wähle aus *Kraftvoll* und *Präzise* eines aus. Wenn du mit dieser Art von Waffe angegriffen wirst, erhältst du Resistenz anhand des Ranges dieser Fertigkeit:

- **Rang 1:** Deine Verteidigungswerte sind um 3 erhöht.
- **Rang 2:** Deine Verteidigungswerte sind um 6 erhöht.
- **Rang 3:** Deine Verteidigungswerte sind um 9 erhöht.
- **Rang 4:** Immun gegen Schaden und schadhafte Effekte.

SCHADEN AUF DIE SCHNELLE

- Leichter Schaden (Schweregrad 1 - 4)
- Moderater Schaden (Schweregrad 4 - 7)
- Schwerer Schaden (Schweregrad 8 - 10)

Grad	Schaden	Beispiele
1	1d4	10' fallen, in ein kleines Feuer fallen
2	1d6	20' fallen, 24 Stunden uner extremen Temperaturen
3	1d8	30' fallen, Fallgrube mit Speeren darin
4	1d10	40' fallen, Feuer fangen
5	2d6	50' fallen, kleiner Tunnel- oder Höhlen-einsturz
6	2d8	60' fallen, Autounfall
7	2d10	70' fallen, in Säure fallen
8	3d8	80' fallen, Flugzeugabsturz
9	3d10	90' fallen, in Lava stürzen
10	4d8	100'+ fallen, zwischen zwei harten Oberflächen zerquetscht werden

GM kann Schaden auf die Schnelle auch zu tödlichem Schaden machen (meistens außerhalb des Kampfes).

NACH EINEM KAMPF HEILEN

- Charakter ist nach Kampf bei Bewusstsein: mit mind. 10 Minuten Ruhe auf momentanes TP-Maximum geheilt.
- Char nach Kampf ohnmächtig: Bewusstsein und momentanes TP-Maximum kommen nach 2d4 Stunden zurück.

Tödlicher Schaden reduziert max. TP für Heilen nach Kampf.

REITTIERE / FAHRZEUGE

Reittier und Fahrzeug sind spielmechanisch gleich. Reittiere bekommen von Charakteren Aktionen abgegeben (Bewegungsaktionen, große Aktionen).

Schadensgrenze: TP = 0 \rightarrow TP auffüllen, +1 Wunde

- überbleibender Schaden nach einer Wunde wird zugefügt
- pro Wunde Nachteil 1 auf alle Aktionswürfe durch Reittier
- Anzahl Wunden = Schadensgrenze \rightarrow Reittier ohnmächtig
- 1 Wunde reparieren pro Tagen nach WW (ohne Hilfsmittel)