

PHASESIX

A free, flexible role playing game.



Der Charakter

Um ein Phase Six Abenteuer zu bestehen, erstellt jeder Spieler einen Charakter, den er in dem Abenteuer spielt. Das Leben des Charakters wird komplett auf seinem Charakterbogen dargestellt, welcher alle relevanten Werte enthält.

Das Kapitel *Einen Charakter erstellen* geht genau darauf ein wie ein neuer Charakter erschaffen wird. In diesem Teil soll es um die grundlegenden Eigenschaften gehen, welche einen Charakter in Phase Six ausmachen.

Persona

Die Werte unter Persona beziehen sich auf die geistigen Eigenschaften des Charakters. Jeder Wert entspricht einer Charaktereigenschaft.

Personaeigenschaften haben jeweils einen eigenen Wert und stellen zudem die Grundlage für Fertigkeiten dar.

Bildung

Bildung beschreibt das angeeignete Allgemeinwissen des Charakters. Ein Charakter mit hoher Bildung ist gut in allen theoretischen Fertigkeiten wie etwa *Naturkunde* oder *Historie*.

Logik

Im Gegensatz zur Bildung stellt der Wert Logik die Fähigkeit zum *vernünftigen Schlussfolgern* dar. Logik kommt immer dann zum Tragen, wenn es um das Lösen von Problemen durch logisches Nachdenken geht. Zudem ist ein Charakter mit hoher Logik in Fertigkeiten wie *Untersuchen* oder *Mechanik* besser.

Gewissenhaftigkeit

Wie gewissenhaft geht der Charakter an Aufgaben oder Tätigkeiten heran? Schwach ausgeprägte Gewissenhaftigkeit macht den Charakter *nachlässig*, während stark ausgeprägte Gewissenhaftigkeit für eine *organisierte, effektive* Herangehensweise sorgt.

Willenskraft

Willenskraft bezieht sich auf die Fähigkeit des Charakters, seine eigenen Vorstellungen und Prinzipien durchzusetzen. Ein willensstarker Charakter ist unter Anderem gut in den Fertigkeiten *Tapferkeit* und *Einschütern*.

Auffassungsgabe

Die Auffassungsgabe beschreibt, wie gut der Charakter seine Umgebung wahrnehmen und Informationen auffassen kann. Ein Charakter mit guter Auffassungsgabe ist gut in den Fertigkeiten *Wahrnehmung* und *Orientierung*.

Charme

Ein Charakter mit hohem Charme versteht es, anderen Menschen gegenüberzutreten und positiv bei ihnen in Erscheinung zu treten. Dieser Wert ist nicht mit der Physis Eigenschaft *Attraktivität* zu verwechseln. Ein Charmanter Charakter ist unter Anderem gut in *Politik* und *Empathie*.

Physis

Alle Attribute der Physis beschreiben die körperliche Verfassung des Charakters. Physiseigenschaften haben jeweils einen Wert, welcher die Anzahl an Würfeln vorgibt, mit denen auf diese Physiseigenschaft geworfen wird.

Geschick

Dieser Wert beschreibt sowohl das körperliche Geschick des Charakters als auch die Fingerfertigkeit. Ein geschickter Charakter ist unter Anderem gut in *Darbietung* und *Heimlichkeit*.

Kraft

Kraft ist die reine Stärke des Charakters und kommt immer dann zur Anwendung, wenn es darum geht mit reiner Muskelkraft etwas zu bewegen. Ein Charakter mit hoher Kraft kann gut *Werfen* und ist gut in *Athletik*.

Attraktivität

Mit der Attraktivität wird dargestellt wie charismatisch der Charakter ist. Dabei muss ein hoher Wert nicht unbedingt für Schönheit stehen, es kann auch ein Charakter mit markantem Aussehen attraktiv sein.

Ausdauer

Ausdauer ist die körperliche Ausdauer des Charakters, also nicht im Sinne von Geduld (dies ist eher *Gewissenhaftigkeit* unter Persona). Dieser Wert kommt also bei einem Dauerlauf oder einer lange dauernden, anstrengenden Tätigkeit zum Tragen.

Resistenz

Sowohl die Fähigkeit Verletzungen oder auch Schmerzen auszuhalten oder abzuwenden, als auch die Resistenz gegen Krankheiten, Gifte oder Umwelteinflüsse wie Hitze oder Kälte fließen in diesem Wert zusammen.

Schnelligkeit

Schnelligkeit ist sowohl die Geschwindigkeit, mit der der Charakter sich bewegen kann, als auch die Fähigkeit schnell auf etwas zu reagieren.

Der Mindestwurf

Der Mindestwurf ist eine zentrale Eigenschaft deines Charakters. Er gibt an welches Ergebnis ein Würfel erreichen muss, um einen Erfolg darzustellen. Der Mindestwurf wird von der Abstammung übernommen und ist bei den meisten Charakteren 5+. Er kann nur durch besondere Geschehnisse oder seltene Objekte verändert werden, und dies auch häufig nur kurzzeitig.

Schutz und Ausweichen

Beide Werte werden im Kampf verwendet, um möglichen Schaden zu verhindern. Die Anfangswerte dieser Eigenschaften werden von der Abstammung übernommen, sie können durch Schablonen verändert werden. Der *Schutz* vermindert im Kampf hingenommenen Schaden, *Ausweichen* erlaubt es, einem Nahkampfangriff auszuweichen. Beide Werte werden in der Regel auch durch Rüstungen verändert.

Zusatzwürfel

Jeder Charakter kann eine Anzahl an *Bonuswürfeln*, *Schicksalswürfeln* oder *Wiederholungswürfeln* haben. Alle drei haben unterschiedliche Verwendungen (s. Würfe und Proben), stellen jedoch immer einen Vorteil für den Charakter dar, welcher während des Spiels eingesetzt werden kann.

Der Charakter kann während der Rast verbrauchte Würfel zurückerhalten (s. Wunden und Heilung).

Fertigkeiten

Komplexere Handlungen oder Kenntnisse werden durch *Fertigkeiten* beschrieben. Alle Charaktere haben dieselben Fertigkeiten mit unterschiedlichen Werten, so kann der Spielleiter sicher sein, dass ein Spieler einen Wurf auf eine Fertigkeit auch sicher machen kann.

Jede Fertigkeit setzt sich aus einem Basiswert und einem eigenen Fertigkeitswert zusammen. Der Basiswert ist der Durchschnittswert aus zwei, jeweils unterschiedlichen, Attributen. So ist die Basis der Fertigkeit *Einschüchtern* z.B. *Auffassungsgabe* und *Gewissenhaftigkeit*.

Auf die Basisfertigkeit werden die Boni der gewählten Charakterschablonen addiert.

Wissen

Wissen funktioniert ähnlich wie Fertigkeiten, hier ist jedoch die Liste nicht vorgegeben. Charaktere können aufgrund ihres Werdegangs unterschiedliche Wissensfertigkeiten haben, welche sie frei anwenden können. Wissen ist jeweils einer Fertigkeit zugeordnet. Der effektive Wert, auf den geworfen wird, setzt sich aus dem Wissenswert und dem Fertigkeitswert zusammen.

Schatten

Ein Charakter kann besondere Eigenschaften haben, die ihn außerhalb seiner körperlichen oder psychischen Eigenschaften beeinflussen. Jeder *Schatten* bringt eine eigene Beschreibung oder Regel mit. So kann ein Charakter z. B. einen Rivalen haben oder obrigkeitshörig sein. Auf Schatten wird nicht geworfen, Schatten haben auch keine Werte, können jedoch eigene Regeln mit sich bringen.



Einen Charakter erstellen

Um einen Charakter zu erstellen, stellst du den Werdegang anhand von *Schablonen* zusammen. Es gibt keine fertigen Charakterklassen oder -profile, statt dessen wird der Charakter frei konstruiert.

Abstammung und Werdegangspunkte

Ein Phase Six Charakter hat immer eine Abstammung. Für alle Menschen (und somit für die meisten Abenteuer) ist dies die Abstammung „Mensch“, es kann aber in anderen Settings auch Elfen, Zwerge, Androiden oder Roboter geben.

Die Abstammung bestimmt die Startwerte folgender Eigenschaften des Charakters:

Basisspiel

- Werdegangspunkte (50)
- Aktionen (2)
- Persona- und Physiseigenschaften (1)
- Mindestwurf (5+)
- Bonus-, Schicksals- und Wiederholungswürfe (0)
- Basisschutz (0)
- Ausweichen (1)

- Maximale Lebenspunkte (6)

Magie Erweiterung

- Arkana (0)
- Zauberpunkte (0)

Horror Erweiterung

- Maximaler Stress (8)

Die Werte in Klammern geben die Startwerte eines Menschen an.

Mit den Werdegangspunkten können bei der Charaktererschaffung Schablonen zusammengestellt werden, die den Werdegang und somit alle Werte des Charakters ausmachen.

Erweiterungen und Epochen

Zu Beginn einer Phase Six Kampagne oder eines Abenteuers legt der Spielleiter die Epoche fest, in der das Abenteuer spielt. Phase Six hat verschiedene irdische Epochen zur Auswahl:

- Die klassische Antike
- Mittelalter, Wikinger und Kreuzzüge

- Viktorianisches Zeitalter und der Wilde Westen
- Imperialismus und Weltkriege
- Der kalte Krieg und die 80er
- Moderne Zeit
- Science Fiction

Die Epochen legen neben den Schablonen auch die Ausrüstung fest, die Charaktere erlangen können. Mittelalter, Wikinger und Kreuzzüge lässt sich so natürlich auch für ein Fantasy Setting verwenden, welches nicht auf der Erde spielt.

Zudem gibt es frei wählbare Erweiterungen, welche für ein Szenario oder ein Abenteuer vom Spielleiter gewählt werden können. Diese fügen dem Spiel spezielle Regeln, Gegenstände und Schablonen hinzu. Die besonderen Erweiterungen sind:

- Magie
- Horror

Schablonen

Eine Schablone ist eine bestimmte Station im Leben des Charakters. Jede Schablone ist einem der Bereiche *Bildung*, *Beruf*, *Talent*, *Interessen*, *Charakter* oder *Lebensumstände* zugeordnet.

 Bildung: Trivium 12

* Bonuswürfel +1
→ Kommunikation +3
█ Allgemeinwissen +2
█ Lesen/Schreiben +2
█ Rhetorik +2

Jede Schablone verändert dabei eine kleine Zahl an Eigenschaften und Fertigkeiten des Charakters zum Positiven oder Negativen, und kann Wissen oder Schatten mit sich bringen. Zudem können Schablonen eigene Regeln beinhalten, welche der Charakter dann übernimmt. Die Schablone *Blutmagie* aus der Magie-Erweiterung bringt zum Beispiel die Regel auch Wunden, statt Arkana für das Ausführen von Zaubern zu verwenden.

Eine Schablone kann auch von einer anderen abhängen, so benötigt die Schablone *Militäراكademie* zum Beispiel den Beruf *Soldat*.

Jede Schablone ist eine gewisse Zahl an Werdegangspunkten wert. Dies ist die Anzahl der Punkte die aufgewendet werden müssen, um die Schablone in den eigenen Werdegang zu übernehmen.

 Bildung: Militäراكademie 12

* Schicksalswürfel +1
→ Nahkampf +1
→ Schießen +1
→ Einschüchtern +1
█ Kriegsführung +2

Benötigt Soldat

Whoever said the pen is mightier than the sword obviously never encountered automatic weapons.

- Douglas MacArthur

Schablonen zusammenstellen

Um einen Charakter zu erschaffen, wählst du so lange Schablonen aus der gewählten Epoche und eventuellen Erweiterungen, bis keine Werdegangspunkte mehr übrig sind, oder du mit dem Charakter zufrieden bist. Diese Schablonen können beliebig aus allen Kategorien zusammengestellt werden. So kann man auch mehrere Berufe wählen, dies sind im Werdegang des Charakters alle Berufe, die er einmal ausgeübt hat, oder sogar noch parallel ausübt.

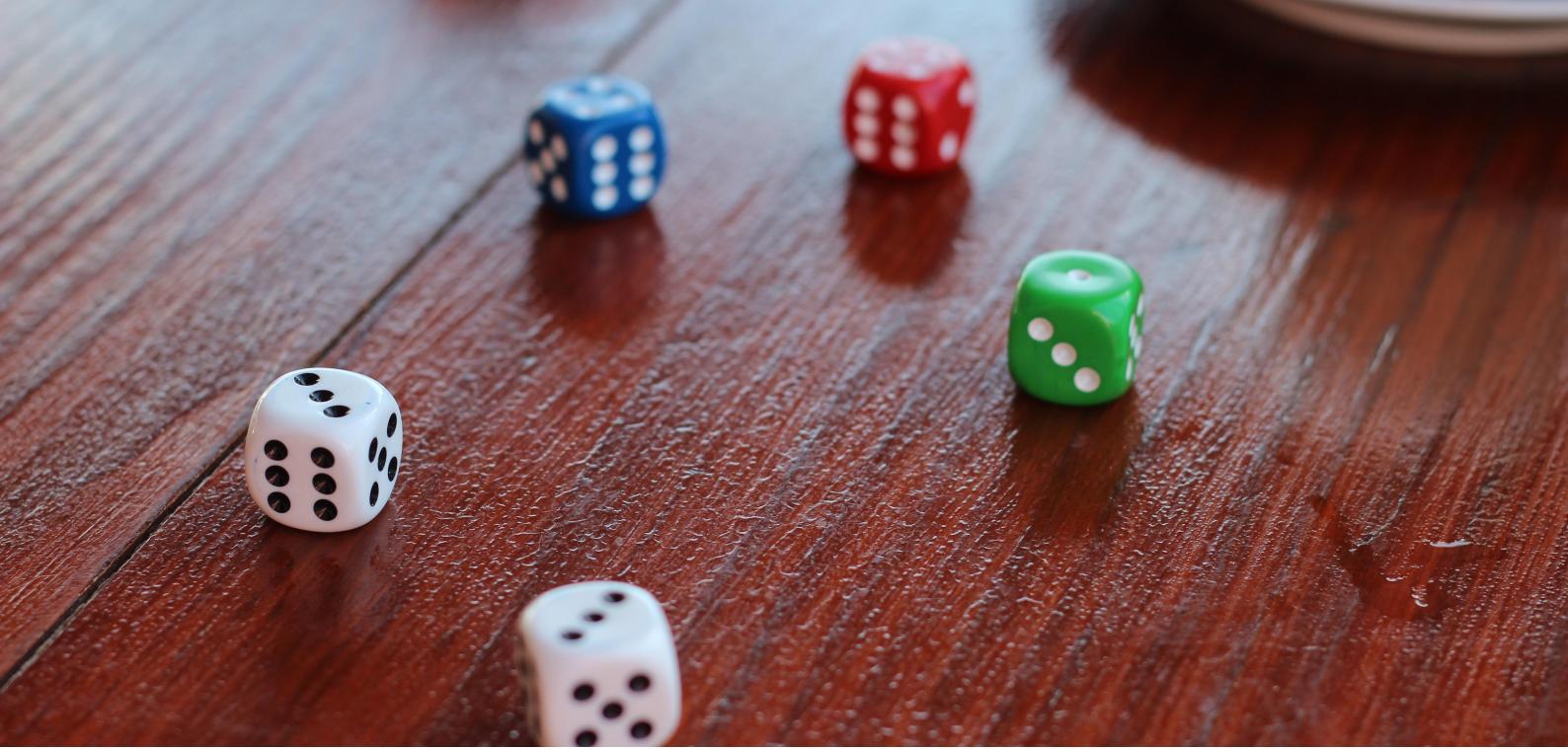
Die Attribute, Fertigkeiten, Schatten und das Wissen der Schablonen werden zusammengerechnet und auf den Startwert der Abstammung im Charakterbogen addiert. Hierbei können alle Werte auch negativ werden (siehe „Würfe und Proben“).

Den Charakter fertigstellen

Bist du mit der Zusammenstellung der Schablonen zufrieden, so kannst du den Charakter einfach als *fertig* erklären. Sollten noch Werdegangspunkte übrig

und nicht ausgegeben sein so werden diese zur *Reputation* des Charakters

addiert (siehe Steigern). Es gehen also keine Punkte verloren.



Würfe und Proben

Immer wenn ein Charakter eine Handlung mit ungewissem Ausgang durchführt wird mit Würfeln auf einen passenden Wert geworfen, welcher in der Regel vom Spielleiter festgelegt wird. Der Ausgang des Wurfes zeigt auf ob und wie gut die Handlung gelungen ist. Dies wird als *Wurf* oder *Probe* bezeichnet.

Für alle Würfe werden sechsseitige Würfel verwendet. Die Anzahl der Würfel richtet sich nach dem Wert des Charakters in der betreffenden Eigenschaft, dazu kommen eventuell Bonuswürfel oder Schicksalswürfel.

Eine Probe ist also ein Wurf mit einer *Anzahl* Würfel, wobei ein *Mindestwurf* erreicht werden muss, welcher durch einen *Schwierigkeitsgrad* modifiziert sein kann. Wir gehen im Folgenden genauer auf die Elemente ein.

Diese Art der Proben werden überall außerhalb des Kampfes verwendet. Im Kampf gelten gesonderte Regeln für das Ermitteln von Treffern und Wunden.

Die Anzahl der Würfel

Die geforderte oder gewünschte Fertigkeit gibt mit ihrem Wert die Anzahl

der Würfel direkt vor. Ein Charakter mit einem „Einschüchtern“ Wert von 4 hat auch 4 sechsseitige Würfel für diese Probe zur Verfügung.

Die Wissenseigenschaften haben einen Wert, mit dem sie die Anzahl der Würfel vorgeben. Zudem ist hier aber eine zugehörige Fertigkeit angegeben, deren Wert zum Wert des Wissens addiert wird. So hat ein Charakter mit der Fertigkeit „Kommunikation“ 2 und dem Wissen „Etikette (Kommunikation)“ 3 insgesamt 5 Würfel auf Etikette.

Ist der Wert 0 oder negativ so ist es dem Charakter nicht möglich diesen Wurf ohne weitere Hilfe zu machen, er ist einfach zu schlecht in der Fertigkeit. *Bonuswürfel* oder *Schicksalswürfel* können jedoch verwendet werden, egal wie sehr der Wert im Negativen ist.

Der Mindestwurf

Der Mindestwurf wird direkt vom Charakter vorgegeben. Ein Mensch hat einen Mindestwurf von 5+, dieser kann durch besondere Umstände auch verändert werden.

Hagens Spieler möchte mit großer Gewalt effektvoll eine Tür auftreten, die zwischen ihm und der vermuteten Diebesbande steht. Der Spielleiter fordert ihn auf, einen Wurf auf Kraft zu machen.

Hagen hat einen Wert von 4 in Kraft, somit wirft er 4 Würfel. Jeder Würfel der eine 5 oder eine höhere Zahl zeigt ist hierbei ein Erfolg. Ein einzelner Erfolg reicht für das Gelingen aus, jedoch wirft Hagens Spieler 4 Erfolge, und tritt die Tür sogleich dem ersten Dieb ins Gesicht.

Der Mindestwurf wird in der Form „X+“ angegeben, um anzudeuten, dass dies das Würfelergebnis ist, was mindestens erreicht werden muss.

Schwierigkeitsgrade

Der Spielleiter kann den Mindestwurf bei besonders leichten oder schweren Proben modifizieren. Bei schweren Proben kann ein Modifikator als Wurf+ angesagt werden, bei leichten Proben ein Wurf-.

Eine +3 Probe bedeutet in diesem Fall, dass der Mindestwurf um 3 angehoben wird, bei einem Menschen also 8+ beträgt. Hier kommt ins Spiel, dass alle Würfe außerhalb des Kampfes *weiter geworfen* werden, also sogenannte *Exploding Dice* sind.

Exploding Dice

Es ist bei Phase Six möglich, dass Mindestwürfe über die 6+ hinaus gehen, teilweise sogar weit höher sind. Hier gilt außerhalb des Kampfes bei jedem Wurf die Regel der „Exploding Dice“.

Würfel, die nach dem Wurf eine 6 zeigen dürfen noch einmal geworfen werden. Das Ergebnis wird dann jeweils zusammengezählt. So kann auf einem einzelnen Würfel ein Mindestwurf von 9+

erreicht werden, indem zuerst eine 6, und dann mindestens eine 3 geworfen wird. Eine 14+ kann nur erreicht werden, wenn auf einem Würfel zunächst eine 6, dann noch eine 6 und dann mindestens eine 2 geworfen wird.

Da bei einem Wurf mit mehreren Würfeln zwischen den einzelnen Würfeln kein Unterschied gemacht wird, können alle Sechsen gleichzeitig erneut geworfen werden, wenn dies notwendig ist um einen hohen Mindestwurf zu erreichen.

Hagens Spielleiter verlangt vom ihm eine Tapferkeitsprobe +9, da er allein der Diebesbande gegenüber steht. So muss er auf mindestens einem Würfel seines Tapferkeitswertes eine 14 erreichen. Glücklicherweise hat er einen Tapferkeitswert von 5, also immerhin 5 Würfel zur Verfügung.

Im ersten Wurf wirft er 4,2,6,6,1. Somit hat er zwei Sechsen zur Verfügung die er weiter werfen kann, um die 14 evtl. noch zu erreichen. Der zweite Wurf (mit den beiden Würfeln) zeigt eine 6 und eine 1.

Nun darf er nur noch den verbleibenden Würfel der eine 6 gezeigt hat erneut werfen. Da dieser nun eine 1 zeigt, hilft ihm auch die ausgeprägte Tapferkeit nicht, Hagen hat nur eine 13 erreicht.

Bonuswürfel

Ein Charakter kann eine Anzahl an Bonuswürfeln haben. Diese werden durch die Schablonen (siehe *Einen Charakter erstellen*) festgelegt. Von den Bonuswürfeln kann eine beliebige Anzahl zu den zu werfenden Würfeln hinzugenommen werden. Dies kann auch geschehen, wenn der eigentliche Wurf schon fehlgeschlagen ist. So kann ein Bonuswürfel nach dem anderen geopfert

werden um eventuell doch noch zu einem Erfolg zu führen.

Auf diese Weise ist es auch möglich einen Wurf zu machen, wenn die Zahl der Würfel eigentlich 0 oder weniger ergibt.

Die Bonuswürfel frischen sich bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

Wiederholungswürfe

Für je einen Wiederholungswurf kann ein kompletter Wurf erneut geworfen werden. So ist es also nicht möglich einen Wurf auf 0 oder weniger erfolgreich zu bestehen.

Wiederholungswürfe frischen sich auch bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

Schicksalswürfel

In der Regel bekommt der Charakter Schicksalswürfel mit seinem Werdegang, allerdings kann der Spielleiter auch einzelne Schicksalswürfel für besondere Aktionen oder bei besonderen Gelegenheiten vergeben.

Schicksalswürfel können sowohl als Bonus- als aus als Wiederholungswürfe eingesetzt werden. Auf einem Schicksalswürfel ist ein Ergebnis von **4 immer** ein Erfolg, unabhängig vom Schwierigkeitsgrad der Probe.

Schicksalswürfel müssen immer getrennt von allen normalen Würfeln geworfen werden, um auszumachen, ob genau sie die 4+ erreicht haben.

Wenn wir uns das vorherige Beispiel mit Hagens Wurf auf seine Tapferkeit ansehen (5 Würfel auf 14+), so würde ihm hier ein Schicksalswürfel sehr helfen, denn dieser müsste tatsächlich nur eine 4+ erreichen.

Schicksalswürfel frischen sich bei jeder Rast auf ihr Maximum auf.

Gruppenwürfe

Immer, wenn es darum geht, dass die Gruppe als Ganzes eine Probe besteht werden Gruppenwürfe verwendet. Statt z. B. eine Achtsamkeitsprobe von jedem Spieler zu verlangen kann der Spielleiter eine Achtsamkeitsprobe der ganzen Gruppe verlangen. Ist diese Probe gelungen, gilt der Effekt für alle Charaktere in der Gruppe.

Ein gelungener Gruppenwurf erfordert immer eine Anzahl von Erfolgen, die erreicht werden müssen. Der Spielleiter sagt an wie viele Erfolge für eine Gruppenprobe erreicht werden müssen, damit diese erfolgreich ist. Danach wirft jeder Spieler auf das verlangte Attribut oder die verlangte Fertigkeit.

Alle Erfolge jedes Charakters werden zusammengezählt. Ist die geforderte Anzahl an Erfolgen erreicht, so ist die Probe gelungen.

Bei einem Gruppenwurf kann jeder Beteiligte wie gewohnt Bonus-, Schicksals- und Wiederholungswürfel einsetzen. Auch die Modifikation des Mindestwurfs aufgrund der Schwere der Probe ist möglich.

Verborgenheit

Ein besonderer Wurf ist der Wurf auf die Verbogenheit. Dieser kommt zum Tragen, wenn eine Person einen Charakter beobachtet und bestimmte auffällige Ausrüstung sucht.

Jedes Ausrüstungsstück hat einen Verbogenheitswert. Je höher dieser Wert ist, desto offensichtlicher ist dieser Gegenstand zu sehen oder zu erkennen.

Beobachtet nun eine Person einen Charakter oder die ganze Gruppe, so gilt für den Verbogenheitswurf der Gegenstand mit dem *höchsten* Verbogenheitswert.

Die beobachtende Person wirft nun eine Anzahl von Würfeln entsprechend ihres Wahrnehmungswertes *plus* dem ermittelten Verbogenheitswert. Bei

einem Erfolg kann der Beobachter einen auffälligen Gegenstand ausmachen.



Der Kampf

Wenn es zum Kampf kommt, verläuft das Spiel in Runden.

Beginn des Kampfes

Sobald sich ein Konflikt ergibt wird die Zeit eingefroren, und die Gruppe bestimmt die Reihenfolge in der die Teilnehmer des Kampfes agieren.

Hierzu wirft jeder Teilnehmer auf einen W6, und addiert den *Schnelligkeitswert* hinzu. Hierbei gilt auch die Regel der *Exploding Dice*. Der Teilnehmer mit dem höchsten Ergebnis beginnt den Kampf, alle Weiteren folgen in der Reihenfolge ihrer Ergebnisse.

Haben zwei Teilnehmer dasselbe Ergebnis, so entscheidet zunächst der Wert *Schnelligkeit*, und falls dieser auch identisch ist der *Geschickwert*.

Alle Teilnehmer des Kampfes beginnen haben zu Beginn des Kampfes keine Aktionen verfügbar. Erst, wenn sie das erste Mal die *Priorität* erhalten frischen sich ihre Aktionen auf.

Ablauf der Runden

Der Kampf ist in *Kampfrunden* aufgeteilt. In jeder Kampfrunde bekommt jeder Teilnehmer einmal die *Priorität*, d. h. er ist am Zug und kann bestimmen welche *Aktionen* er ausführt.

Der Teilnehmer kann für jede seiner verfügbaren Aktionen eine Handlung ausführen (s. *Akteur und Aktionen*), oder die Aktion aufsparen, um in der Gegnerrunde zu reagieren (s. *Reaktionen*).

Hat der letzte Teilnehmer agiert, beginnt die nächste *Kampfrunde* mit dem ersten Teilnehmer.

Akteur und Aktionen

Ist ein Teilnehmer am Zug so hat er die *Priorität*, er ist in diesem Moment der *Akteur*.

Zu Beginn des Zuges frischen sich die *Aktionen* des Teilnehmers auf. Die Anzahl der Aktionen des Spielers wird von der Abstammung des Spielers genommen. Ein Mensch hat also 2 Aktionen im Kampf zur Verfügung. Die Aktionen pro

Runde können durch Schablonen erweitert werden.

„Auffrischen“ bedeutet also, dass alle Aktionen wieder verfügbar sind. Wenn der Teilnehmer zuvor Aktionen verbraucht hat, etwa durch Handlungen in früheren Kampfrunden, setzt er seine verfügbaren Handlungen wieder auf das Maximum.

Sind die Aktionen aufgefrischt, kann der Teilnehmer im Kampf handeln. Dazu führt er nacheinander Handlungen aus, wobei jede Handlung eine gewisse Zahl an *Aktionen* in Anspruch nimmt. Handlungen können u. A. folgende sein:

- Mit einer Waffe **angreifen**
- Mit einer Waffe oder einem Gegenstand **parieren**
- Eine Waffe **nachladen**
- Einen Gegenstand **benutzen**
- Einem Nahkampfangriff **ausweichen**
- **Hinhocken** oder auf den Boden legen (Der "In der Hocke" Status Effekt ist aktiv, s. "Wunden und Heilung")
- **Aufstehen**
- **Schnelligkeit + 1 Meter gehen** (und dabei eine weitere Handlung ausführen, ohne dass sie eine Aktion verbraucht, jedoch ist der Mindestwurf um 1 erhöht)
- **Schnelligkeit * 2 + 1 Meter rennen**
- **Schnelligkeit / 2 + 1 Meter robben**, der Charakter muss *In der Hocke* sein. (s. Wunden und Heilung: Status Effekte)

Aktionen sollten nicht zusammen, sondern immer nacheinander ausgeführt werden, da es mögliche Reaktionen gibt.

Reaktionen

Agiert ein *Akteur* im Kampf, so können alle Teilnehmer, die den *Akteur* direkt wahrnehmen, auf diese Aktion reagieren.

Um auf eine Aktion reagieren zu können müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Der reagierende Teilnehmer muss den *Akteur* direkt wahrnehmen, also

hören, sehen oder auf andere Art von seiner Aktion Kenntnis erlangen.

- Der reagierende Teilnehmer hat noch unverbrauchte *Aktionen*

Die Reaktion wird direkt nach der Aktion des *Akteurs* ausgeführt, findet aber praktisch gleichzeitig statt. Es kann immer nur eine *Reaktion* eines Teilnehmers auf eine *Aktion* folgen. Es können jedoch beliebig viele Teilnehmer auf den *Akteur* reagieren, wenn sie dessen *Aktion* wahrnehmen.

Jede *Reaktion* verringert die verfügbaren *Aktionen* des reagierenden Teilnehmers um eins.

Aktionen durch Bonuswürfel

Bonus- und Schicksalswürfel können im Kampf verwendet werden, um Aktionen zu erlangen oder zu stehlen.

Um eine zusätzliche Aktion zu erlangen, kann ein *Bonuswürfel* abgezogen werden. Die zusätzliche Aktion steht sofort zur Verfügung, auch für eine Reaktion.

Wird ein *Schicksalswürfel* ausgegeben kann eine Aktion von einem Gegner gestohlen werden. Diese steht dem Gegner in seiner aktuellen (oder nächsten, falls er nicht an der Reihe ist) Runde nicht mehr zur Verfügung. Der Teilnehmer, welcher den Schicksalswürfel ausgegeben hat, hat die Aktion sofort zur Verfügung, auch als Reaktion.

Das Ausgeben von Würfeln für Aktionen nimmt selbst keine Aktion in Anspruch.

Ablauf eines Angriffs

Angriffe mit Waffen werden im Nahkampf und im Fernkampf genau gleich gehandhabt. Der einzige Unterschied ist, dass Angriffe mit Nahkampfwaffen auf die Fertigkeit *Nahkampf* geworfen werden, Angriffe mit Schusswaffen auf die Fertigkeit *Schießen* und Angriffe mit Wurfwaffen auf die Fertigkeit *Werfen*.

Der Trefferwurf

Um einen Angriff durchzuführen wird ein Wurf mit einer bestimmten Anzahl Würfeln geworfen. Der *Mindestwurf* dieses Wurfs entspricht dem *Mindestwurf* des Charakters.

Die Anzahl der Würfel entspricht zunächst dem jeweiligen Fertigkeitswert des Charakters (Schießen, Nahkampf, Werfen).

Der Trefferwurf kann auch durch weitere Umstände verändert werden. Unterschiedliche Feuermodi und Schüsse bei falscher Distanz sorgen u.U. für eine Änderung der verfügbaren Würfel.

Jeder Erfolg verursacht einen *Treffer* beim Ziel des Angriffs. Wie das Ziel Schaden verhindern kann, ist unter *Treffer* beschrieben.

Bonuswürfel: Feuermodi

Moderne Waffen haben in der Regel verschiedene Feuermodi. Sind bei der Waffe Feuermodi angegeben kann die folgende Regel für die Waffe verwendet werden.

Es wird davon ausgegangen, dass sich die Waffe bei einem normalen Trefferwurf im Halbautomatischen- bzw. Burstsmodus befindet. In diesem Modus gibt die Waffe die angegebene Anzahl von Schüssen pro Aktion ab. Bei Waffen mit nur vollautomatischem Feuermodus wird dieser als Standard angenommen.

Wird in einem anderen Modus als dem Standardmodus geschossen verändert sich die Schusszahl und die Genauigkeit der Waffe:

- Einzelschussmodus: +1 Würfel
- Halbautomatik: +2 Würfel
- Vollautomatik: +4 Würfel, alle nicht verbrauchten Aktionen des Charakters müssen für Schüsse mit dieser Waffe verbraucht werden, danach endet die Kampfrunde für ihn. Es können keine Aktionen für Reaktionen aufgehoben werden.

Minuswürfel: Trefferwürfe bei falscher Distanz

Jede Waffe hat eine angegebene Distanz, auf der sie effektiv ist. Weicht die Distanz des Ziels von der bei der Waffe angegebenen ab, ergibt sich ein Malus auf die Trefferwürfel.

Wenn die wirkliche Schussdistanz geringer ist als die angegebene Distanz der Waffe, wird der Angriff normal durchgeführt. Ist die Distanz bis zum Doppelten der Waffe erhöht, werden die Würfel des Trefferwurfes um 2 verringert.

Wenn die Entfernung des Ziels mehr als das Doppelte der Waffenreichweite entfernt ist, ist es nicht möglich auf das Ziel zu schießen oder anzugreifen.

Deckung

Sind Teile des Angegriffenen aus der Sicht des Angreifers verborgen, so gilt die Regel der Deckung. Hierbei kommt es darauf an, wie sehr der Angegriffene verborgen ist. Die Deckung ist hierbei in 3 Stufen eingeteilt:

- 4+ Deckung: Das Meiste des Angegriffenen ist verborgen
- 5+ Deckung: Der Angegriffene ist halb verborgen
- 6+ Deckung: Es ist etwas schwerer den Angegriffenen hinter leichter Deckung zu treffen. Dieser Effekt wird u.A. durch den "In der Hocke" Zustand erreicht.

Hat der Angegriffene mindestens eine 6+ Deckung, so steht ihm nach dem *Trefferwurf* ein Deckungswurf zu. Hierfür wirft er so viele Würfel, wie der Angreifer *Treffer* hatte. Für jeden Erfolg (auf dem Mindestwurf gemäß der Deckung) wird ein Treffer entfernt.

Wunden und Durchschlag

Jeder Erfolg des *Trefferwurfs*, welcher nicht durch *Deckung* verhindert wurde, ist ein *Treffer* beim Ziel des Angriffs. Auch andere Umstände können *Treffer* verursachen, so kann eine Granate z. B. "3 Treffer mit je 2 Wunden" verursachen.

Auch hier können Treffer durch Deckung verhindert werden.

Nimmt ein Charakter *Treffer* hin, werden diese um den *Schutzwert* des Ziels verringert. Der *Schutzwert* ist dabei verringert um den *Durchschlag* der Waffe des Angreifers.

Jeder nicht durch den *Schutzwert* verhinderte Treffer wird zu so vielen Wunden, wie es bei der Waffe oder dem Effekt angegeben ist.

Bonuswunden

Sind bei der Waffe Bonuswunden angegeben, so werden diese direkt verursacht, sobald einer der regulären Treffer der Waffe in eine Wunde umgewandelt wird. Sie werden also einmal der Summe der Wunden hinzugefügt, und stellen *nicht* die Wunden pro Treffer dar.

Wunden

Eine *Wunde* wird direkt zu den hingenommenen Wunden hinzugefügt. Sie kann nur verhindert werden, wenn eine *Schablone*, Ausrüstung oder anderes explizit eine Regel enthält, welche Wunden verändert.

Waffenloser Nahkampf

Greift der Charakter ohne Waffe an, so wirft der Spieler Trefferwürfel entsprechend seinem Wert *Nahkampf*. Der Mindestwurf entspricht dem Mindestwurf des Charakters, also in der Regel 5+.

Ist der Wert *Kraft* des Charakters höher als 2, so verursacht der erfolgreiche Angriff 1 *Bonuswunde*.

Ist der Wert *Schnelligkeit* des Charakters höher als 2, so fügt der Charakter dem Wurf einen Würfel hinzu.

Der Durchschlag eines waffenlosen Nahkampfangriffs beträgt 0, die Reichweite beträgt 1 Meter.

Ausweichen

Der Angegriffene kann einem Nahkampfangriff als Reaktion ausweichen. Voraussetzung hierfür ist, dass der angegriffene Charakter eine Aktion verfügbar hat und den Angreifer wahrnehmen kann. Einem Angriff von hinten kann also nicht ausgewichen werden.

Um einem Angriff auszuweichen, wirft der Charakter einen Wurf auf seinen Wert in *Ausweichen* auf seinen normalen Mindestwurf. Der Charakter ist dem Angriff komplett ausgewichen, wenn der Wurf erfolgreich ist.

Werfen von Gegenständen

Wird ein Gegenstand, etwa eine Granate, auf ein Ziel geworfen, so wirft der Charakter auf seinen Wert *Werfen*. Der Mindestwurf entspricht dem Mindestwurf des Charakters, in der Regel also 5+.

Ergibt der Wurf mindestens einen Erfolg, so hat der Charakter sein Ziel getroffen.

Abweichung

Zeigt der Wurf auf *Werfen* keinen Erfolg, so ist der Wurf fehlgeschlagen. In diesem Fall wird auf die Abweichung geworfen.

Zunächst wird ein W12 geworfen, um die Richtung der Abweichung zu ermitteln. Das Resultat des Wurfes ergibt die Richtung in Form der "Uhrzeit", gesehen von dem Werfenden Charakter mit Blick auf das Ziel. Eine 3 weicht somit, gesehen vom Werfenden, nach rechts vom Ziel ab.

Danach wird ein W6 geworfen, welcher die Entfernung der Abweichung in Metern ermittelt.

Das geworfene Objekt landet somit an dem ermittelten Ort.



Wunden und Heilung

Die körperliche Unversehrtheit des Charakters wird in Form von Wunden dargestellt. Ein Charakter kann eine bestimmte Anzahl von Wunden aushalten, ohne ohnmächtig zu werden.

Wunden und Boosts

Betrachtet man den Charakterbogen eines unversehrten Charakters, so sieht man eine Leiste von gefüllten Herzen:



Diese Herzen stellen die Wunden dar, die ein Charakter hinnehmen kann, ohne ohnmächtig zu werden. Jede Schadensquelle verursacht eine bestimmte Zahl von Wunden. Dies kann eine feste Zahl an Wunden sein, wie bei den meisten Waffen. Es kann jedoch auch eine Würfelformel verwendet werden.

Die Herzen werden abgestrichen oder geleert, sobald der Charakter Wunden hinnimmt. So kann sich die Lebensanzeige nach einem Treffer einer Waffe folgendermaßen entwickeln:



Diese leeren Herzen können durch Heilung wieder gefüllt werden.

Anders verhält es sich mit Boosts. Einige Gegenstände verleihen bei Anwendung Boosts, die reine Erste Hilfe ohne Hilfsmittel gibt z. B. einen Boost. Boosts werden als andersfarbige Herzen dargestellt und können ebenso Wunden absorbieren, wenn sie abgestrichen werden.

Bei Boosts werden diese Herzen jedoch komplett wieder entfernt und können nicht durch Heilung wieder hergestellt werden. Ein Boost ist also eine zeitweise Verbesserung des Zustands.

Nimmt der Charakter Schaden, wird immer von rechts abgestrichen. Zunächst werden die Boosts verbraucht, danach die noch vollständigen Herzen. Bei folgender Anzeige ist der Boost also *nach* der Verwundung (die leeren Herzen) eingetreten.



Ohnmacht und Tod

Ein Charakter der weder volle Herzen noch Boosts hat, wird ohnmächtig und gilt als *sterbend*. Bei dem Zustand weiter unten wird beschrieben wie hier genau zu verfahren ist.

Heilung

Wirkliche Heilung von Wunden ist nur über Zeit und mit Medizin möglich. Erste Hilfe und die Anwendung von Bandagen und weiteren Hilfsmitteln erzeugen nur Boost.

Die Anwendung der Erste Hilfe Fertigkeit ohne Hilfsmittel erzeugt einen Boost. Mit Hilfsmittel variiert die Anzahl, dies ist bei den Gegenständen beschrieben.

Die Rast

Kommen die Charaktere zu einer Ruhepause von mindestens 6 Stunden, so gilt dies als *Rast*.

Bei einer Rast hat der Charakter die Möglichkeit Wunden zu heilen. Hierzu werden die Werte *Resistenz*, *Ausdauer* und *Willenskraft* addiert. Es werden Würfel entsprechend der Summe geworfen, für jeden Erfolg heilt der Charakter eine Wunde.

Alle *Bonuswüfel*, *Schicksalswürfel* und *Wiederholungswürfe* frischen auf, werden also auf das Maximum des Charakters gesetzt.

Wird die Magie Erweiterung verwendet, wirft der Charakter auf die Summe der Werte *Charme*, *Gewissenhaftigkeit* und *Willenskraft*. Für jeden Erfolg wird ein *Arkana* wiederhergestellt.

Bei aktiver Horrorerweiterung wirft der Charakter auf die Summe aus *Willenskraft* und *Logik*. Für jeden Erfolg kann der Stress um eins verringert werden.

Zustände des Charakters

Ein Charakter kann verschiedene Zustände haben. Diese haben

verschiedene Auswirkungen auf das Handeln des Charakters, aber auch Effekte über Zeit. Die Zustände werden auf dem Charakterbogen mit einem Zähler vermerkt.

Sterbend

Dieser Zustand wird verursacht, wenn die Wunden des Charakters die maximalen Wunden übersteigen, die Herzen also auf 0 sinken. In diesem Moment wird der Wert dieses Zustands auf 1 gesetzt.

Ist der Wert des Zustands eins oder höher, so würfelt der Charakter zu Beginn jeder Runde auf seine *Resistenz*. Gelingt dieser Wurf, so passiert nichts. Misslingt dieser Wurf, so wird der Wert des Zustands um eins angehoben.

Erreicht der Wert des Zustands 6, so stirbt der Charakter.

Für das Stabilisieren sind Erfolge entsprechend dem "Sterbend" Wert des Charakters erforderlich. Hierbei kann es sich um einen Wurf auf Erste Hilfe, Medizin oder etwas ähnlich hilfreichem handeln. Sind genug Erfolge erreicht, wird der Zustand sterbend entfernt.

Bewusstlos

Der Charakter ist zu keiner Handlung fähig (seine *Aktionen* pro Runde sind null). Der Wert dieses Zustands zeigt die Tiefe der Bewusstlosigkeit an.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Willenskraft* werfen. Zeigt der Wurf Erfolge entsprechend dem Wert dieses Zustands, so wird der Wert auf 0 gesetzt und der Charakter erwacht.

Geschockt

Der Charakter hat für jeden Wurf so viele Würfel weniger als der Wert dieses Zustands ist.

Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Ausdauer* werfen. Er kann den Wert des Zustands um die Anzahl der Erfolge verringern. Erreicht

der Zustand dabei einen Wert von 0, so wird er entfernt.

Brennend

Der Mindestwurf des Charakters ist für alle Würfe auf *Wahrnehmung* und für alle Angriffe um den Wert dieses Zustands erhöht.

Dieser Zustand endet, wenn der Charakter gelöscht wurde.

Blutend

Zu Beginn jeder Runde wirft der Charakter auf seine *Ausdauer*. Misslingt der Wurf, so nimmt der Charakter je eine Wunde für jede Stufe dieses Zustands hin.

Dieser Zustand endet, wenn der Charakter verbunden wurde (z.B. durch *Erste Hilfe*)

Vergiftet

Der Mindestwurf des Charakters ist für alle Würfe um den Wert dieses Zustands erhöht.

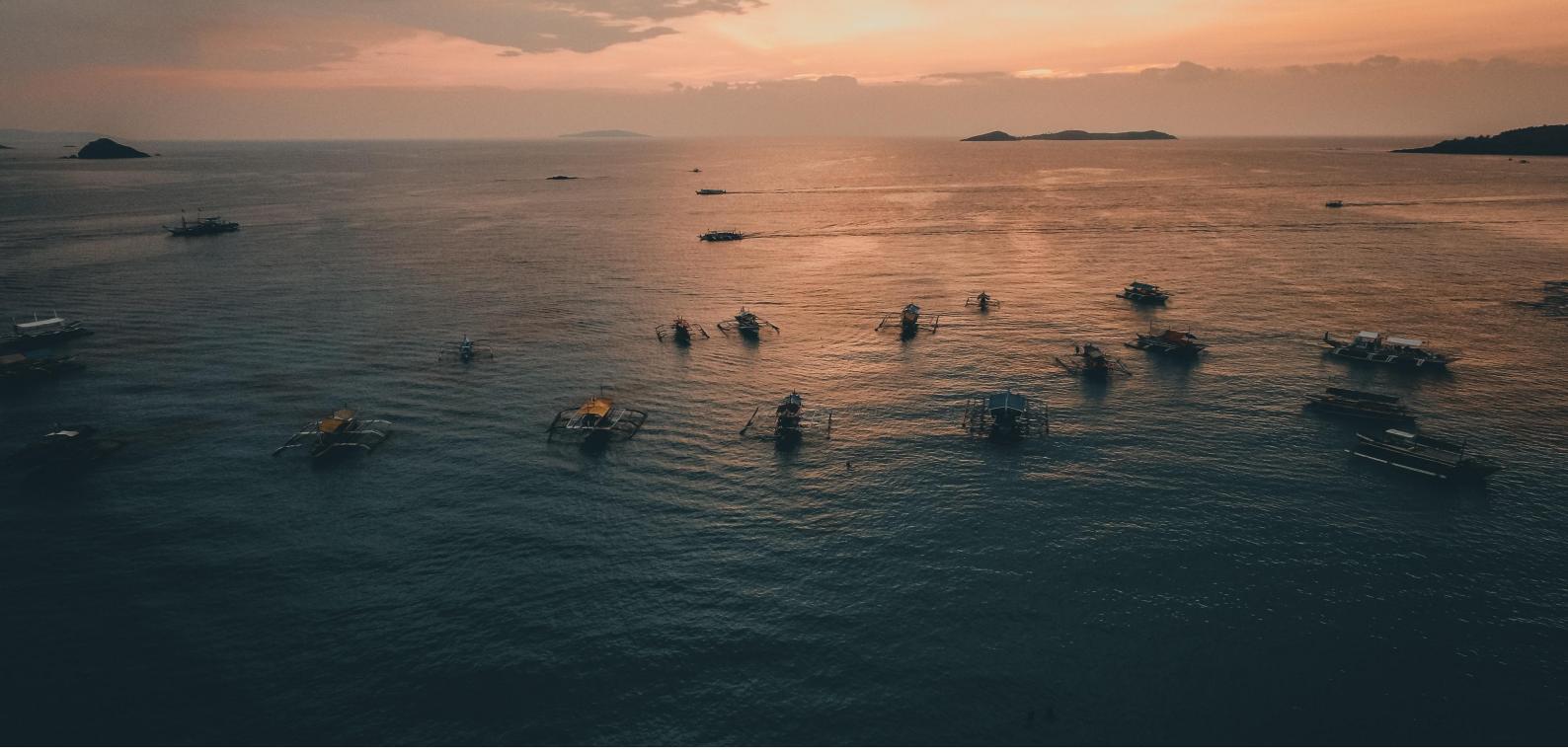
Zu Beginn jeder Runde kann der Charakter auf seine *Resistenz* werfen. Er kann den Wert des Zustands um die Anzahl der Erfolge verringern. Erreicht der Zustand dabei einen Wert von 0, so wird er entfernt.

In der Hocke

Der Charakter hat 6+ Deckung (s. Kampfregeln).

Alle Aktionen, welche körperliches Handeln erfordern (Physis Attribute, Angriffe und Fähigkeiten) haben einen um +1 erhöhten Mindestwurf.

Es kostet eine Aktion, sich hinzulegen oder aufzustehen.



Steigern

Im Laufe der Zeit kann der Charakter Erfahrung sammeln und sich weiterentwickeln. Dies geschieht auch auf der Basis von Schablonen.

Reputation

Reputation stellt den Bekanntheitsgrad des Charakters dar. Es ist eine Angabe wie wahrscheinlich es ist dass der Charakter den Personen denen er begegnet bekannt ist, als auch ein Wert der besagt wieviel der Charakter in seinem Leben schon erlebt hat.

Reputation wird in der Form *verbraucht/gesammelt* Festgehalten. Alle jemals bekommene Reputation steht hinter dem Schrägstrich, alle Reputation die man für das Steigern verwendet hat davor. Solange die verbrauchte Reputation geringer ist als die gesammelte können für die Differenz Schablonen erworben werden.

Reputation erlangen

Für erfolgreiche Abenteuer erhält der Charakter Reputation. Diese wird vom Spielleiter vergeben und sollte sich für

ein Abenteuer im Bereich von 5-10 bewegen.

Es kann auch für einzelne Aktionen direkt Reputation geben. So kann eine gelungene Aktion oder Szene im Spiel dazu führen dass der Spielleiter direkt eine gewisse Anzahl an Reputation vergibt.

Den Charakter weiterentwickeln

Für die erlangte Reputation kann der Spieler nach jeder Spielsitzung Schablonen aus den Bereichen *Charakter, Interessen, Lebensumstände* und *Talent* kaufen. Es ist nicht möglich neue Schablonen aus den Bereichen *Beruf* und *Bildung* hinzuzufügen.

Dieses Weiterentwickeln findet jeweils nach einer Spielsitzung statt, so kann auch innerhalb eines Abenteuers der Charakter um weitere Schablonen erweitert werden.

Diese Schablonen werden genau wie bei der Charaktererschaffung festgehalten und die Veränderungen der Werte direkt auf dem Charakterbogen verrechnet.



Magie

It's Magic!

Deine Kampagne soll Magie enthalten? Also versteht mich nicht falsch, verwechselt Magie nicht mit göttlichem Wirken oder gar mit Körpermodifikationen. Magie ist eine sonderbare Macht, welche je nach Universum ganz anders dargestellt sein kann.

In der Antike oder im Mittelalter kann das Hinzufügen von Magie dazu führen, dass die Kampagne sich eher wie eine Fantasywelt anfühlt. In der Moderne mag Magie zu einer Cthulhuiden Geschichte beitragen, in der Zukunft kann es zu einer Szenerie wie im in verschiedenen Geschichten beschriebenen Seattle des Jahres 2052 führen.

Die Magie Erweiterung ist unabhängig von Epochen oder anderen Erweiterungen. Sie kann zu jeder beliebigen Zeit dazu gewählt werden, um in der Kampagne Magie zu ermöglichen.

Grundlegende Attribute

Die Magie Erweiterung basiert auf zwei grundlegenden Attributen, welche Charaktere mit aktivierter Erweiterung

haben und welche durch Schablonen erlangt werden können.

Arkana

Arkana spiegelt die Menge an Magie wider, die der Charakter in sich vereinen und speichern kann. Mit *Arkana* wirkt der Charakter Zauber und führt Rituale aus. Schablonen, wie z.B. "Arkaner Lehrmeister" steigern das maximal mögliche *Arkana*, welches ein Charakter haben kann.

Arkana regeneriert sich durch eine Rast.

Zauberpunkte

Zauberpunkte werden verwendet, um Zauber zu erschaffen. *Zauberpunkte* kann der Charakter auch durch Schablonen erlangen. So gibt die Schablone "Arkane Schule" zum Beispiel 10 Zauberpunkte.

Sind *Zauberpunkte* einmal für einen Zauber ausgegeben, so sind sie verbraucht und können nicht erneut verwendet werden. Im Gegensatz zu *Arkana* ist dies kein Wert, der sich durch Rast auffrischt.

Fertigkeiten

Mit der Magie Erweiterung erhält jeder Charakter zwei neue Fertigkeiten, welche er für das Handeln in der magischen Welt verwenden kann.

Zaubern

Die Fertigkeit *Zaubern* wird zum Ausführen von Zaubern und Ritualen verwendet. Sie setzt sich aus den Attributen *Willenskraft* und *Charme* zusammen und kann durch Schablonen gesteigert werden.

Magiekunde

Magiekunde wird immer dann verwendet, wenn es um das Wissen um magische Begebenheiten oder Artefakte geht. Jeder Charakter hat diese Fertigkeit, welche sich aus *Bildung* und *Gewissenhaftigkeit* zusammensetzt.

Zauber erlernen

Um einen Zauber zu erlernen, benötigt ein Charakter drei Dinge: Ruhe (es kann nur zwischen den Spielsitzungen ein Zauber erlernt werden) und verfügbare Zauberpunkte. Zudem benötigt er eine Thesis, eine Möglichkeit auch an das Wissen über diesen Zauber zu gelangen. Letzteres ist Sache der Kampagne, oder des Spielleiters.

Zauberpunkte sind dann verfügbar, wenn die Zahl der ausgegebenen *Zauberpunkte* kleiner ist als die durch Schablonen erhaltenen *Zauberpunkte*. Jeder Zauber hat bestimmte Punktekosten. Um ihn zu erlernen wird der Zauber auf dem Charakterbogen als gelernt vermerkt.

Ein Zauber kann mehrfach gelernt werden. Dies ist möglich, da man Zauber durch Zauberschablonen verändern kann. So kann man zum Beispiel einen Energieblitz einmal als Energiezauber und einmal als Lichtzauber gestalten.

Zauberwerte

Ein Zauber hat verschiedene Werte, welche im Spiel berücksichtigt werden.

Das *Zauberattribut* gibt vor, auf welches Attribut (zusammen mit dem Wert *Zaubern*) zum Ausführen des Zaubers geworfen wird. Es wird von der Schule der Magie vorgegeben (s.U.).

Der Wert unter *Arkana* beschreibt die Kosten des Zaubers beim Ausführen. Um einen Zauber mit einem *Arkanawert* von 2 auszuführen, muss der Spieler auch zwei Arkana verfügbar haben und beim Ausführen abstreichen.

Die *Stärke* des Zaubers beschreibt, wie effektiv der Zauber wirkt. Bei neu erlernten Zaubern ist die Stärke in der Regel 1, kann aber durch Zauberschablonen gesteigert werden. Zudem wird die Stärke beim Ausführen durch die Erfolge des Zauberwurfs gesteigert (s. Zauber ausführen).

Jeder Zauber hat eine bestimmte *Reichweite*. Hierbei handelt es sich um die maximale Entfernung vom Zaubernden, in der ein Zauber wirken kann. Dies ist nicht zu verwechseln mit einer möglichen Fläche, auf der der Zauber wirkt. Diese ist dann in der Zauberbeschreibung erwähnt. Ist die *Reichweite* eines Zaubers 0, so wirkt der Zauber nur bei/an dem Zaubernden selbst.

Die *Form* des Zaubers bestimmt den Wirkungsbereich. Es kann eine geometrische Form, etwa eine Linie oder eine Sphäre sein, oder auch keine bestimmte Form. Letzteres ist der Fall, wenn der Zauber Berührung erfordert oder direkt beim Zaubernden wirkt.

Die *Aktionen* eines Zaubers geben an, wie viele Aktionen das Ausführen des Zaubers benötigt.

Schulen

Zauber in Phase Six sind Schulen zugeordnet, welche Zauber in grobe Kategorien einordnen. Jeder Charakter

kann aus beliebigen Schulen Zauber wählen, der Schule ist jedoch jeweils ein unterstützendes Attribut zugeordnet.

- Schaden (*Kraft*)
- Kontrolle (*Willenskraft*)
- Transmutation (*Geschick*)
- Heilung (*Gewissenhaftigkeit*)
- Illusion (*Schnelligkeit*)
- Weissagung (*Auffassungsgabe*)
- Widerrufung (*Logik*)
- Beschwörung (*Charme*)
- Verzauberung (*Attraktivität*)

Zauberschablonen

Zauberschablonen verändern die Werte eines Zaubers, können zudem Effekte hinzufügen oder das Verhalten des Zauber komplett ändern. Zauberschablonen sind in vier Kategorien eingeteilt:

- Grundlegend: Grundlegende Anpassungen von Zaubern
 - Kraftvoller Zauber (1 Zauberpunkt): Die Stärke des Zauber wird um eins erhöht.
 - Einfach auszuführen (5 Zauberpunkte): Der Zauber benötigt 1 Arkana weniger, jedoch mindestens 1 Arkana.
 - Zwillingszauber (5 Zauberpunkte): Der Zauber erfasst ein Ziel zusätzlich. Für alle Ziele tritt die Wirkung ein.
 - Große Reichweite (2 Zauberpunkte): Die Reichweite des Zauber ist um 20 Meter erhöht.
 - Schnelle Ausführung (3 Zauberpunkte): Der Zauber benötigt eine Aktion weniger, jedoch mindestens 1 Aktion.
- Affinität (1 Zauberpunkt): Das Element des Zauber wird geändert. Dies hat zunächst keine Auswirkung in der Spielmechanik, jedoch kann so z.B. ein Säurezauber zu einem Feuerzauber werden.
- Form (3 Zauberpunkte): ändert die Form des Zauber, zum Beispiel von einem Punkt auf eine Sphäre mit gewissem Durchmesser.
- Schule (7 Zauberpunkte): ändert die Schule des Zauber, z.B. von

Beschwörung auf Schaden. Damit wird auch das Attribut geändert, auf das was geworfen wird.

Zauberschablonen können zu jedem gelernten Zauber hinzugefügt werden. Hierzu wird auf dem Charakterbogen beim Zauber vermerkt, dass er die spezielle Schablone enthält, z.B. "Einfache Heilung (Kraftvoller Zauber)"

Jede Zauberschablone kann auch öfter als ein mal zu einem Zauber hinzugefügt werden.

Zauber vergessen

Ebenso wie das Lernen von Zaubern ist es mit der notwendigen Ruhe möglich, Zauber zu vergessen. Hierzu wird der Zauber vom Charakterbogen entfernt, und dem Charakter können die verwendeten Zauberpunkte wieder gut geschrieben werden.

Zauber ausführen

Ein Zauber kann ausgeführt werden, wenn der Charakter noch mindestens die beim Zauber angegebenen Arkana verfügbar hat.

Um einen Zauber zu wirken, wirft der Spieler auf den *Zaubern* Wert, welcher beim Zauber angegeben ist. Dieser Wert setzt sich aus der *Zaubern-Fertigkeit* des Charakters und dem Attribut der Zauberschule zusammen.

Erreicht der Wurf mindestens einen Erfolg, so ist der Zauber gelungen. Für jeden erzielten Erfolg wird nun die *Stärke des Zauber* um eins erhöht.

Der Effekt des Zauber tritt, wie in der Beschreibung angegeben, ein. Die angegebenen Arkana-Kosten werden beim Charakter abgestrichen, auch wenn der Zauber misslungen ist.

Luta möchte eine einfache Heilung wirken. Ihr *Zaubern* Wert ist 1, in dem Attribut *Gewissenhaftigkeit* (Welches das Attribut der Heilungsschule ist) hat sie 5. Sie hat somit für das

Ausführen des Zaubers 6 Würfel zur Verfügung.

Sie wirft ein Ergebnis von 3,4,5,5,3,1. Somit hat sie 2 Erfolge erreicht, welche zur *Stärke* des Zaubers addiert werden. Sie heilt somit 3 Wunden.

magischen Gegenständen, Waffen, Rüstungen oder Waffenmodifikationen mit sich. Diese werden wie normale Gegenstände behandelt, die Beschreibung zeigt die genaue Handhabung auf.

Ein *Einfacher Heiltrank* stellt etwa bei Benutzung 1W3 Wunden wieder her.

Magische Artefakte

Die Magieerweiterung bringt neben Zaubern auch die Möglichkeit von



Horror

Die Horror-Erweiterung von Phase Six fügt die klassischen Horror Elemente zum Spiel hinzu. Nicht nur können Charaktere Silbermunition in ihre Waffen laden, es gibt auch Wesen aus der dunkelsten Phantasie und obskure Gegenstände.

Zudem hat ein Charakter nun einen möglichen Stresslevel. Wenn die nichtweltlichen Begegnungen zuviel sind besteht die Gefahr dass der Charakter die Kontrolle verliert, oder gar eine permanente Geistesstörung erlangt.

Stress

Ist die Horror-Erweiterung aktiviert, so hat der Charakter einen Wert für Stress, welcher bei 0 beginnt. Zudem hat der Charakter einen Wert für den maximalen Stress, den er verkraften kann. Dieser Wert ist von Anfang an 6, kann aber durch Schablonen oder Anderes verändert werden.

Der Charakter kann Stress erlangen, indem er auf ausserweltliche

Wesenheiten trifft oder andere Begegnungen hat, welche so abnormal sind dass sie ihn beeinflussen.

Erreicht der Charakter durch eine Aktion sein maixmales Stresslevel, so bekommt er einen *Tick*, und der Stress wird auf 0 gesetzt.

Ticks

Erreicht der Charakter den maximalen Stresslevel, so bekommt er einen *Tick*, und der Stresslevel wird wieder auf 0 gesetzt.

Ticks sind psychologische Krankheiten, welche auch einen Einfluss auf die Charakterwerte des Charakters haben. Wählen der Charakter Stress wieder durch eine Rast oder ähnliches abbauen können ist es ohne Therapie nicht möglich Ticks wieder zu entfernen.

Sollte ein Charakter einen Tick erhalten wird auf die folgenden Tabellen gewürfelt, und der ermittelte Tick dem Charakter hinzugefügt.