

Spielerhandbuch

Automatic translation placeholder for de

1) Wie das Spiel am Tisch aussieht

- **Spielleiter (SL)** beschreibt die Situation und sagt, was in dieser Szene möglich ist.
- Du sagst: **was du machst** und **welchen Effekt du erzielen möchtest**.
- Wenn das Ergebnis unsicher oder riskant ist, sagt der SL:
 1. **welches Attribut** du verwendest (**S / Z / M**),
 2. **wie groß die Schwierigkeit T** ist (oder **die Verteidigung** des Ziels),
 3. **was bei einem Misserfolg droht** (Konsequenz).

Dann würfelst du den Attributwürfel und ihr wisst sofort, was als Nächstes passiert.

Die kürzeste Regel

Würfle einen Eigenschaftswürfel. Ergebnis ≥ T = Erfolg.

2) Was hat dein Charakter

Dein Charakter hat: - **Konzept** (1 Satz: wer du bist, in welcher Welt du agierst), - **Rolle** (Sturm / Spezialist / Adept), - 3 **Eigenschaften**: **Stärke** (**S**), Geschicklichkeit (**Z**), Macht (**M**), - **Herzen** (Ausdauer) und **Machtpunkte** (MP), - **Glückssträhne** (GS), - (optional) **Talente**, - **Ausrüstung**.

2.1 Eigenschaften (K/G/**M**) — wofür sie gut sind

- **Kraft (K)**: Nahkampf, Erzwingen, Tragen, Ausdauer.
- **Geschicklichkeit (G)**: Schießen, Präzision, Schleichen, Ausweichen, Akrobatik, Fahren von Fahrzeugen.
- **Macht (M)**: „Spezialeffekte“ der Spielwelt: Magie, Psionik, Glaube, Supertechnologie, Hacking, Einfluss, Intuition — abhängig von der Konvention.

2.2 Eigenschaftswürfel — wie sie funktionieren

Jede Eigenschaft hat einen Würfel: **k4**, **k6**, **k8**, **k12** oder **k20**.

Wenn du eine Eigenschaft benutzt, wirfst du **einen Würfel** dieser Eigenschaft.

- Größerer Würfel = höhere Chance auf Erfolg und auf außergewöhnlichen Erfolg (Maximalwert auf dem Würfel).

Beispiel: Du hast Geschicklichkeit **k8**. Wenn du schießt, kletterst oder schleichst, würfelst du normalerweise **k8**.

2.3 Ressourcen: Herzen, Machtpunkte und Glückspunkte

- **Herzen:** 5 am Anfang. Treffer und Druck nehmen Herzen weg.
 - **Machtpunkte (MP):** 3 am Anfang. Du gibst sie für Kräfte und überdurchschnittliche Aktionen aus.
 - **Glückspunkte (GP):** 2 am Anfang jeder Sitzung. Das ist dein „Szenenretten“ und der Dreh an der Dramatik.
-

Schritt 1: Konzept und Rolle

Wähle eine Rolle – dies ist der allgemeine Handlungsstil (passt in jedes Universum).

- **Sturmangriff:** Du gehst Risiken ein und treibst Szenen voran.
(z.B. Krieger, Marines, Wachmann, Jäger, Barbar)
- **Spezialist:** Du handelst präzise, mit Plan und Werkzeugen.
(z.B. Schurke, Scharfschütze, Kundschafter, Hacker, Pilot, Fährtenleser)
- **Adept:** Du tust Dinge „über dem Standard“ – mit Macht, Wissen, Einfluss.
(z.B. Magier, Psioniker, Priester, Alchemist, Technomant, Diplomat)

Schritt 2: Verteile Attributwürfel

Verteile die Würfel: ein Attribut w12, ein w8, ein w6.

Schnelle Hinweise:

- **Stürmer** hat normalerweise K am höchsten.
- **Spezialist** hat normalerweise T am höchsten.
- **Adept** hat normalerweise M am höchsten.

Schritt 3: Ressourcen notieren

- **Herzen:** 5
- **Kraftpunkte:** 3
- **Glückspunkt:** 2 (zu Beginn der Sitzung erneuert)

Schritt 4 (optional): Wähle 2 Talente

Talente sind kurze Bezeichnungen, die beschreiben, worin du gut bist (Kompetenzen, die im Spiel oft wiederkehren).

- Beispiele: „Kundschafter“, „Mechaniker“, „Mediziner“, „Verhandlungsexperte“, „Athlet“, „Analytiker“, „Hacker“, „Ritualist“.

Wie Talente funktionieren: Wenn ein Talent den Test tatsächlich unterstützt, betrachtet der Spielleiter dies als verbesserte Situation und du kannst den **Würfel um 1 Stufe erhöhen** für diesen Wurf.

- Normalerweise 1 Talent pro Test.
- Ein Talent ersetzt nicht die Beschreibung des Handelns – es soll einen sinnvollen Plan verstärken.

Beispiel: Du hast das Talent „Mechaniker“ und versuchst, einen Generator notfallmäßig zu starten. Der Spielleiter erkennt an, dass dies hilft: Du erhöhst **k8** auf **k12** für diesen Test.

Schritt 5: Ausrüstung

Notiere:

- 1 „Schlüssel“-Werkzeug (Waffe oder Berufsausrüstung),
- 1 Schutz (Rüstung, Schild, Tarnung – je nach Welt),
- 3 Gebrauchsgegenstände.

Ausrüstung funktioniert meist als **Berechtigung**: Wenn du etwas hast, kannst du versuchen, die entsprechenden Aktionen durchzuführen. Ein gutes Werkzeug kann auch eine bessere Situation schaffen (Würfervorteil), wenn es sinnvoll ist.

Beispielcharakter (universal)

- Rolle: Spezialist
 - **S** k6, G k12, **M** k8
 - Herzen 5, MP 3, GS 2
 - Talente: „Späher“, „Verhandlungsführer“
 - Ausrüstung: Fernkampfwaffe, Dietriche / Werkzeugsatz, Seil, Taschenlampe
-

4.1 Wann du wirfst

Du würfelst, wenn:

- etwas **riskant** oder unsicher ist,
- ein Fehlschlag **bedeutende Konsequenzen** hat.

Wenn etwas offensichtlich und ohne Druck ist, kann der Spielleiter sagen „es gelingt“ ohne einen Wurf.

4.2 Schwierigkeit T

Der Spielleiter wählt die Schwierigkeit:

- **T 3** leicht
- **T 4** standard
- **T 5** schwierig
- **T 6** sehr schwierig
- **T 8** heroisch
- **T 12** legendär

Du musst die Schwierigkeit nicht „erraten“ — der Spielleiter sagt sie direkt.

4.3 Wurfergebnisse

- **1:** Misserfolg mit Konsequenz (eine Komplikation tritt definitiv ein).
- **Ergebnis < T :** Misserfolg (aber die Szene geht weiter).
- **Ergebnis ≥ T :** Erfolg.
- **Max auf dem Würfel** (z.B. 12 auf k12, 20 auf k20): außergewöhnlicher Erfolg + zusätzlicher Vorteil.

Zusätzlicher Vorteil (Beispiele): schneller, leiser, sicherer, größerer Effekt, bessere Position, zusätzlicher Detailvorteil für dich.

4.4 Bessere/schlechtere Situation (ohne Boni)

Statt Modifikatoren zu zählen, spielt ihr die Situation aus:

- **Bessere Situation** → Erhöhe den Würfel um 1 Stufe
(k6 → k8 → k12 → k20)
- **Schlechtere Situation** → Verringere den Würfel um 1 Stufe
(k20 → k12 → k8 → k6 → k4)

Deine Rolle als Spieler: **erschaffe bessere Bedingungen** durch Beschreibung und Entscheidungen (Deckung, Vorbereitung, Werkzeuge, Plan, Erkundung).

4.5 Hilfe des Verbündeten

Ein Verbündeter kann seine Aktion nutzen, um dir zu helfen. Dann, für diesen einen Wurf:

- Erhöhest du den Würfel um 1 Grad.

Die Hilfe muss im Kontext Sinn ergeben (Ablenkung, Deckung, Übergabe von Werkzeugen, Feuerunterstützung, ein zweites Paar Hände).

Testbeispiel (klar und vollständig)

Du möchtest eine verschlossene Tür öffnen, bevor die Wachen kommen.

- SL: „Das ist Geschicklichkeit. **T 5**. Scheitern: Du machst Lärm und verlierst Zeit.“
 - Du hast G **k8**, aber du benutzt Dietriche und hast das Talent „Schloss-Spezialist“ → bessere Situation, du würfelst mit **k12**.
 - Wurf **k12** = 6 → Erfolg: Die Tür öffnet sich ohne Alarm.
-

5) Glückspunkte (GP) — wann es sinnvoll ist, sie zu verwenden

Zu Beginn jeder Sitzung hast du **2 GP**. GP sind da, um:

- wichtige Szenen zu retten,
- Dramatik hinzuzufügen,
- mutige Entscheidungen zu belohnen.

Gib **1 GP** aus, um eines zu wählen:

- **Neuwurf** deines Tests (du behältst das bessere Ergebnis), oder
- **Erhöhung des Würfels um 1 Stufe** für diesen einen Wurf, oder
- **Umwandlung eines Misserfolgs in einen „Erfolg mit Kosten“** — die Aktion gelingt, aber der SL fügt sofort einen Preis hinzu.

Rückgewinnung von GP: Zu Beginn der nächsten Sitzung kehrst du auf das Limit zurück. Der SL kann **+1 GP** für mutiges Risiko, großartige erzählerische Entscheidungen oder das Spielen mit Konsequenzen verleihen.

Beispiel: Ein Misserfolg beim Sprung zwischen Dächern würde einen Sturz auf die Straße bedeuten. Du gibst 1 GP aus und verwandelst den Misserfolg in einen Erfolg mit Kosten: Du erreichst den anderen Dachrand, verlierst aber Ausrüstung oder verstauchst dir den Knöchel (schlechtere Ausgangslage in der nächsten Szene).

6.1 Entfernung (standardmäßig, ohne Karte)

Beschreiben Sie die Entfernung mit vier Wörtern:

- **Nah** (in Reichweite),
- **Nicht weit** (einige Schritte),
- **Weit** (andere Seite der Szene),
- **Sehr weit** (scharfschützen- / fahrzeugmäßig).

In deinem Zug hast du: **Bewegung + 1 Aktion**.

Bewegung ändert normalerweise die Entfernung um 1 Stufe (Nicht weit → Nah usw.).

6.2 Option: Spiel auf dem Gitter

Wenn ihr auf einer Karte spielt:

- 1 Kästchen = 1–2 m,
- Bewegung in der Runde: **bis zu 5 Kästchen**,
- Diagonalen zählen als 1 Kästchen,
- der Rest der Regeln funktioniert identisch.

6.3 Angriff

- **Nahkampf:** Wurf **Stärke (S)** gegen die **Verteidigung** des Ziels.
- **Fernkampf:** Wurf **Geschicklichkeit (Z)** gegen die **Verteidigung** des Ziels.

Verteidigung der Gegner (ungefähr):

- **4** Schwach
- **5** Gewöhnlich
- **6** Elite
- **8** Boss
- **12** Legendärer Boss

6.4 Deckung und Position

- Ziel in Deckung / schlechter Winkel / Druck → schlechtere Situation (senke den Würfel).
- Gute Position / Überraschung / zahlenmäßiger Vorteil → bessere Situation (erhöhe den Würfel).

6.5 Treffer und Schaden

- Ein Treffer verursacht **1 Herz**.
- Ein außergewöhnlicher Erfolg verursacht **2 Herzen** oder hat einen starken Effekt (Entwaffen, Umwerfen, Wegstoßen, aus der Deckung treiben).

6.6 0 Herzen

Wenn du auf **0 Herzen** fällst, bist du aus der Handlung ausgeschieden (verwundet, betäubt, unter Schock - gemäß den Konventionen). - Ein Verbündeter kann eine Aktion verwenden, um dich auf **1 Herz** zu bringen. - Wenn der Druck anhält, ist dein Vorrang der Schutz und die Evakuierung, nicht das „Tanking“.

Beispiel eines kurzen Zuges (ohne Gitter)

- Du bist **Nah** an der Elite.
- Bewegung: Du gehst **Nahe** hinter eine **Säule** (Deckung).
- Aktion: Nahkampfangriff (**S**). Die Verteidigung der Elite ist **6**. Du hast **S** **k12**. Wurf 9: Erfolg, die Elite verliert 1 Herz.

7) Kräfte und Spielzüge über dem Standard (Machtpunkte)

Das, was wir „Macht“ nennen, hängt von der Welt ab: Magie, Psionik, Glaube, Gadgets, Hacking, Supertricks.

7.1 Wie benutzt man die Macht

1. Beschreibe den Effekt.
2. Der Spielleiter nennt den Schwierigkeitsgrad und die Kosten in **PM**.
3. Gib **PM** aus und würfe mit **Macht (M)**.

7.2 Effektstufen (T / Kosten)

- **Trick:** kurzer Effekt, Trick → **T 4**, Kosten 0–1 **PM**
- **Standard:** Angriff, Schild, Impuls → **T 5**, Kosten 1 **PM**
- **Stark:** Bereich, Heilung, Lähmung, „Live“-Hack → **T 6**, Kosten 2 **PM**
- **Großartig:** Szenenwechsel, mächtiger Eingriff → **T 8–12**, Kosten 3 **PM**

7.3 Misserfolg und außergewöhnlicher Erfolg

- Misserfolg: die ausgegebenen **PM** gehen verloren, und die Konsequenz tritt ein (Überlastung, Spur, Verlust der Position, Nebenwirkung).
- Maximalwert auf dem Würfel: außergewöhnlicher Erfolg + zusätzlicher Vorteil (größere Reichweite, längere Dauer, **st**ärkerer Effekt oder weniger „Nebenwirkungen“).

7.4 **PM** Wiederherstellung

- Nach einer Konfliktszene erhältst du **1 PM** zurück. - Nach einer sicheren Pause – bis zur vollen Kapazität (sofern die Spielwelt dies zulässt).

Beispiel (Fantasy): „Kurzer Sprung“ – Standard, **T 5**, Kosten **1 PM**.

Beispiel (Sci-Fi): „Elektronisches Schloss überladen“ – Standard, **T 5**, Kosten **1 PM**.

8) Ruhe und Erholung

Wenn ihr einen sicheren Moment habt (Zuflucht, Verband, Service, Mahlzeit):

- erholt ihr euch vollständig an **Herzen**,
- und füllt **MP** gemäß der Erholungsregel in eurer Konvention auf.

In strengeren Kampagnen kann der SL einen vollständigen Halt verlangen, um alles zurückzuerlangen.

9) Charakterentwicklung (wenn Du „levelst“)

Die Entwicklung erfolgt **nach dem Abenteuer** (in der Regel nach 1–3 Sitzungen, abhängig vom Tempo der Kampagne). Wähle **eins**:

- Erhöhe ein Attribut um 1 Würfelstufe (max. bis **k20**), oder
- +1 Herz (max. 7), oder
- +1 MP (max. 5), oder
- Neues Talent (eine kurze, einzeilige Regel, die mit dem SL vereinbart wird).

Beispiel: Geschicklichkeit steigt von **k8** zu **k12**. Von nun an machst Du alle Geschicklichkeitsproben mit **k12**.

10) Variante „nur **k6**“: 2k6

Wenn ihr nur mit **k6** spielen möchtet:

- Jeder Test ist **2k6 + Eigenschaftsmodifikator**.
- Anfangsmodifikatoren für Eigenschaften: eine Eigenschaft **+2**, eine **+1**, eine **+0**.

Ergebnis:

- 6 oder weniger** – Misserfolg mit Konsequenz
- 7–9** – Erfolg mit Kosten
- 10+** – voller Erfolg
- 12** – außergewöhnlicher Erfolg

Situation: gib **+1 / -1** zum Wurf (begünstigt / behindert), anstatt die Schwellen zu ändern.

Glück in 2k6: funktioniert identisch, nur „Erhöhung der Würfel“ ersetzt durch **+1 zum Wurf**.

11) Gute Spielergewohnheiten

- Sprich: **was du tust + warum**. Das Ziel der Aktionen erleichtert es dem SL, den Einsatz festzulegen. - Wenn die Schwierigkeit hoch ist: nicht den „Wurf erzwingen“ — **ändere die Situation** (Vorbereitung, Werkzeug, Deckung, Hilfe, anderer Weg). - Zusammenarbeit: die Hilfe eines Verbündeten ist eine der **starksten** und einfachsten Hebel im System. - Im Kampf gewinnt die Position: Deckung, Distanz und situative Vorteile sind oft wichtiger als die Statistik.