

Regeln auf einen Blick

Automatic translation placeholder for de

[ERROR] 1) Bohater w 1 minutę

[Translation Failed] * **Koncept:** kim jesteś i w jakim gatunku grasz (1 zdanie).

- **Rola (wybierz jedną):**
 - **Szturm** – presja, walka, przełamywanie przeszkód
 - **Specjalista** – skradanie, precyza, technika, obserwacja
 - **Adept** – moce, wiedza, wpływ, improwizacja
- **Cechy (3):**
 - **Siła (S)** – siła fizyczna, wytrzymałość, walka wręcz
 - **Zręczność (Z)** – refleks, skradanie, strzelanie, pilotowanie
 - **Moc (M)** – magia/psionika/technologia/blef/intuicja (zależnie od świata)
- **Kości cech:** jedna cecha **k12**, jedna **k8**, jedna **k6** (wybierz zgodnie z rolą).
- **Serca: 5. Punkty Mocy:** 3 (wydajesz na moce i „zagrania specjalne”). Poniżej masz gotowy fragment do wklejenia (wariant A), w stylistyce krótkich zasad „1-page”.

Łut Szczęścia (jak działa): wydaj 1 ŁS, aby wybrać jedno:

- **Przerzut** swojego testu (zostawiasz lepszy wynik), albo
- **Podbiecie kości o 1 stopień** na ten jeden rzut (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**), albo
- **Zamiana porażki na „sukces z kosztem”** — akcja się udaje, ale MG natychmiast dokłada cenę (np. tracisz czas, robisz hałas, zużywasz zasób, kończysz w gorszej pozycji, przyciągasz uwagę, psujesz sprzęt).

Odzysk ŁS: na początku kolejnej sesji wracasz do limitu. MG może przyznać +1 ŁS za odważne ryzyko, świetną decyzję fabularną lub granie konsekwencjami.

- **Ekwipunek:** 1 narzędzie „kluczowe” (np. miecz, karabin, zestaw hakerski), 1 ochrona (pancerz, tarcza energetyczna, kamuflaż), 3 drobiazgi pasujące do konceptu.

Przykład: Specjalista: Z **k12**, M **k8**, S **k6**. W cyberpunku M to „Hacking/Influence”; w fantasy M to „Magia/Wola”.

2) Wie führst du Aktionen aus

1. Wähle die passende Eigenschaft (S/Z/M) und würfe mit dem Würfel dieser Eigenschaft.
2. Vergleiche mit dem Schwierigkeitsgrad (**TN**):
 - Einfach 4, Normal 6, Schwer 8, Heldisch 12.
3. Ergebnis:
 - 1 auf dem Würfel — Misserfolg mit Komplikation (Lärm, Zeitverlust, kleine Verletzung usw.).
 - Ergebnis < **TN** — Misserfolg.
 - Ergebnis ≥ **TN** — Erfolg.

- Maximal auf dem Würfel (z.B. 10 auf **d10**, 20 auf **d20**) — außergewöhnlicher Erfolg mit zusätzlichem Vorteil.

Verbesserungen ohne Zählung:

- Bessere/ schlechtere Situation: senke/ erhöhe **TN** um 1 Stufe (z.B. 6 → 8 durch Deckung).
 - Hilfe eines Verbündeten (mit seiner Aktion): für diesen Wurf „steigere“ den Würfel um eine Größe (**d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**)
 - Beispiel: Der Krieger rammt die Tür auf (Normal 6). Er würfelt **d10** und erzielt 10 — außergewöhnlicher Erfolg: die Tür fliegt auf, und der Wache dahinter fällt um.
-

3) Bewegung und Kampf auf dem Spielfeld

- Bewegung: bis zu 5 Felder (Diagonalen erlaubt).
 - Dein Zug: Bewegung + 1 Aktion (z. B. Angriff, Zauber, Durchsuchen, Hebel ziehen).
 - Angriff:
 - Nahkampf (N): Wurf gegen die **TN** des Gegners.
 - Fernkampf (F): Deckung des Ziels erhöht die **TN** um 1 Stufe.
 - **TN** der Gegner: Fußsoldat 6, Elite 8, Boss 12.
 - Auswirkungen eines Treffers: Fußsoldat — fällt nach einem Treffer; Elite — der SL kann günstige Bedingungen verlangen; Boss — hat 3 Wunden (Treffer = 1 Wunde). Außergewöhnlicher Erfolg gegen den Boss = 2 Wunden.
 - Vergeltung: Wenn du im Nahkampf oder im Bereich der Vergeltung verfehlst, verlierst du 1 Herz (es sei denn, du hast vollen Schutz). Beispiel: Magier (F **d6**) schießt mit einer Schleuder auf den Fußsoldaten hinter der Kiste: **TN** 6 + Deckung → 8. Der Magier bittet den Schurken um Hilfe (er erhöht den Würfel auf **d8**) und wechselt die Position auf eine bessere (**TN** sinkt auf 6). **d8** = 7 — getroffen.
-

4) Magie

- Zauber wirken: Beschreibe den Effekt, gib Mana aus, wirf Magie (M).
 - Trick (Flamme, Knall, Nebel) — SW 4, Kosten 0–1 Mana.
 - Geschoss/Schutz/Sprung 5 Felder — SW 6, Kosten 1 Mana.
 - Bereich/Heilung +2 Herzen/Paralyse — SW 8, Kosten 2 Mana.
 - Große Macht (Eisbrücke, Feuersturm) — SW 12, Kosten 3 Mana.
 - Misserfolg: Mana geht verloren; es kommt zu einer kleinen Konsequenz (Kurzatmigkeit –1 Herz oder unerwünschte Aufmerksamkeit von Feinden).
 - Ruhe nach dem Kampf: Du stellst alle Mana wieder her; ein sicherer Rast stellt auch Herzen wieder her. Beispiel: „Blitz“ (kurze Teleportation 5 Felder): SW 6, Kosten 1 Mana. Magier **d10** würfelt 7 — erfolgreicher Sprung hinter den Schutz.
-

5) Fall und Behandlung

- 0 Herzen: umgekippt (du bist handlungsunfähig). Ein Verbündeter kann eine Aktion verwenden, um dich auf 1 Herz zu heben.
 - Nach dem Kampf, bei einer kurzen Pause und einer Mahlzeit, kehrt ihr zu vollen Herzen und Mana zurück.
- Beispiel: Der Schurke fällt auf 0. Der Krieger hilft ihm aufzustehen — der Schurke kehrt auf 1 Herz zurück.
-

6) Entwicklung der CHARAKTERE

Nach dem Abenteuer wähle eines:

- Erhöhe einen Attribut um die Größe des Würfels: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**,
- oder +1 Herz (max 7),
- oder +1 Mana (max 5). Beispiel: Der Krieger erhöht seine Stärke von **d10** auf **d12** — es ist einfacher, **TN** 12 zu treffen.

7) Variante nur- **d6**

Wenn ihr nur einen **d6**-Wurf habt:

- Anstelle von Würfelgrößen hat jede Eigenschaft eine Erfolgsgrenze:
 - Meister 3+, Geübt 4+, Anfänger 5+, Ohne Fertigkeit 6.
- Die **TN** verändert weiterhin die Situation um 1 Grad (leichter/schwerer).
- Hilfe: Senke die Grenze um 1 (z.B. von 4+ auf 3+ für diesen Wurf).
- Entwicklung: Erhöhe das Niveau einer Eigenschaft (z.B. Geübt 4+ → Meister 3+) oder +1 Herz/Mana. Beispiel: Schuss des Schurken (Geübt 4+) auf ein Ziel in leichter Deckung (um einen Grad schwieriger) erfordert 5+. Wurf **d6**=5 — Treffer.