

Spielerhandbuch

Automatic translation placeholder for de

MG beschreibt die Situation und sagt, was möglich ist.

- Du sagst, **was du tust** und **welchen Effekt du möchtest**.
- Wenn das Ergebnis ungewiss ist, sagt MG.
- MG beschreibt die Situation und sagt, was möglich ist.
- Du sagst, **was du tust** und **welchen Effekt du möchtest**.
- Wenn das Ergebnis unsicher ist, sagt der MG:
 1. welche Eigenschaft du verwendest (S/Z/M),
 2. wie hoch die Schwierigkeit ist (**TN**),
 3. was bei einem Misserfolg passieren kann.
- Du würfelst **einen Würfel** deiner Eigenschaft und schaust, ob das Ergebnis \geq **TN** ist.

Die kürzeste Regel

1. Einleitung

Dein Charakter hat:

- Eine **Rolle** (Krieger / Schurke / Magier),
- 3 **Eigenschaften**: Stärke (S), Geschicklichkeit (G), Magie (M),
- **Leben** (Herzen) und **Mana**,
- 2 **Talente** (optional, aber empfohlen),
- Ausrüstung.

2.1 Eigenschaften (S/Z/M) — wozu sə

- **Stärke (S)**: Nahkampf, Durchsetzen, Heben, Ausdauer.
- **Geschicklichkeit (Z)**: Schüsse, Präzision, Schleichen, Ausweichen, Akrobatik.
- **Magie (M)**: „spezielle“ Effekte (Zauber/Psionik/Technologie — je nach Spiel).

2.2 Eigenschaftenwürfel

Jede Eigenschaft hat ihren eigenen Würfel (z.B. **d6**, **d8**, **d10**, **d12**, **d20**). Du wirfst **immer** einen Würfel.

- Größerer Würfel = höhere Chance auf hohe Ergebnisse.

2.3 Leben und Mana

- **Leben:** 5 Herzen (Start).
 - **Mana:** 3 (Start). Du gibst sie aus, wenn du Magie verwendest.
-

Schritt 1: Wähle eine Rolle

Wähle eine Rolle. Legt die Startwürfel für die Eigenschaften fest:

- **Krieger:** S  d10, Z  d6, M  d6
- **Schurke:** S  d6, Z  d10, M  d6
- **Magier:** S  d6, Z  d6, M  d10

Schritt 2: Ressourcen aufzeichnen

Schritt 3: Wähle 2 Talente (optional)

Talente sind kurze Schlagworte, die beschreiben, worin du gut bist.

- Neutrale Beispiele: „Verhandler“, „Späher“, „Mechaniker“, „Sanitäter“, „Athlet“, „Analytiker“, „Hacker“.

Wie Talente funktionieren: Wenn ein Talent tatsächlich im Test hilft, kann der SL die Schwierigkeit ( TN) um 1 Grad senken.

- In der Regel 1 Talent pro Test.
- Ein Talent ersetzt nicht die Beschreibung der Handlung — es hilft, wenn es tatsächlich sinnvoll ist.

Schritt 4: Ausrüstung

Liste auf:

- 1 Kampfinstrument (Nah- oder Fernkampf),
- Schutz (falls passend),
- 3 nützliche Gegenstände.

Ausrüstung in diesem Spiel funktioniert oft als „**Erlaubnis**“: Du hast etwas, also kannst du bestimmte Aktionen versuchen.

Beispielcharakter

- Rolle: Schurke
 - S  d6, Z  d10, M  d6
 - Leben 5, Mana 3
 - Talente: „Späher“, „Verandler“
 - Ausrüstung: Fernkampfwaffe, Dietriche, Seil, Taschenlampe
-

4.1 Wann du würfelst

Du würfelst, wenn:

- etwas **riskant** oder ungewiss ist,
- und ein Misserfolg Konsequenzen hat.

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

4.2 Schwierigkeiten (TN)

Es werden 4 Schwierigkeitsgrade verwendet:

-  4 — Einfach

- **TN** 6 — Normal
- **TN** 8 — Schwierig
- **TN** 12 — Heldenat

Der Spielleiter wählt die **TN**. Du musst sie nicht „erraten“ — der Spielleiter sagt einfach, wie hoch die Schwierigkeit ist.

4.3 Ergebnisse des Wurfs

Schwierigkeitsgrad (**TN**): 4 (Einfach), 6 (Normal), 8 (Schwierig).

Wurf Ergebnis:

- 1: Niederlage + Komplikation.
- < **TN**: Niederlage.
- \geq **TN**: Erfolg.
- **Max (10/20)**: Erfolg + Vorteil.

4.3 Würfelergebnisse

- **Ergebnis** \geq **TN**: Erfolg.
- **Ergebnis** < **TN**: Misserfolg.
- **Wurf 1**: Misserfolg mit Komplikation.
- **Maximal auf den Würfeln** (z.B. 10 auf **d10**): außergewöhnlicher Erfolg + zusätzlicher Vorteil.

Zusätzlicher Vorteil (Beispiele): schneller, leiser, sicherer, größerer Effekt, bessere Position.

4.4 Änderungen der Schwierigkeit „um einen Grad“

Anstatt Boni zu zählen, ändert der Spielleiter manchmal den Zielwert (ZV) um 1 Grad:

- schlechtere Bedingungen → ZV höher (z.B. 6 → 8),
- bessere Bedingungen → ZV niedriger (z.B. 8 → 6).

Deine Rolle als Spieler: **schaffe bessere Bedingungen** durch Beschreibung und Entscheidungen (Schutz, Vorbereitung, Werkzeuge, Plan).

4.5 Hilfe eines Verbündeten

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

- den Würfel um 1 Größe erhöhen: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**.

Die Hilfe muss im Kontext sinnvoll sein (z. B. Deckung geben, Ablenkung schaffen, Werkzeuge übergeben).

Beispieltest

Du möchtest schnell einen blockierten Durchgang öffnen.

- SL: „Das ist Geschicklichkeit, SW 6.“
- Du würfelst [token: **d10**] und es fällt 7 → Erfolg: Durchgang geöffnet.

1 kurze

- **1 Feld** ist die grundlegende Einheit der Distanz.
- In einer Runde hast du **eine Bewegung von bis zu 5 Feldern**.
- Du kannst diagonal gehen (diagonal zählt als 1 Feld).
- Deckung ist wichtig: Wenn etwas dich vor einem Fernangriff schützt, ist es normalerweise schwieriger zu treffen.

6.1 Wie sieht eine Runde aus

In deiner Runde hast du:

- **Bewegung** (bis zu 5 Feldern),
- **1 Aktion.**

Eine Aktion kann z.B. sein: Angriff, Benutzung von Ausrüstung, Fähigkeitsprüfung, Hilfe, Einsatz von Magie.

6.2 Angriff

1. Wybierz cel (im Reichweite und in Sichtlinie).
2. Wybierz broń/czar.
3. Sprawdź, jakie Cechy używa (z.B. Körperfunktion, Geschicklichkeit auf Distanz, Magie für den Zauber).
4. **Würfle.** Vergleiche mit **TN** des Gegners.

6.2 Angriff

- **Nahkampf:** Wurf auf **Stärke (S)**.
- **Distanz:** Wurf auf **Geschicklichkeit (G)**.
- Der Spielleiter nennt die Schwierigkeit des Gegners.

Standard-Schwierigkeiten der Gegner:

- **Wachposten:** Schwierigkeit 6
- **Elite:** Schwierigkeit 8
- **Boss:** Schwierigkeit 12

6.3 Was bedeutet Treffer

- **Pacholek:** Stirbt (oder scheidet aus dem Kampf aus).
- **Elita/Boss:** Verliert **1 Herz**.
- **Spieler:** Verliert **1 Herz** (es sei denn, er hat Rüstung — dann absorbiert die Rüstung den Treffer, wird aber verbraucht).

6.3 Was bedeutet ein Treffer

- Du triffst den Pylon → er scheidet aus dem Kampf aus.
- Du triffst die Elite/den Boss → er erhält eine Wunde (der Boss hat standardmäßig 3 Wunden).
- Außergewöhnlicher Erfolg gegen die Elite/den Boss → du fügst normalerweise +1 Wunde zu (insgesamt 2), oder du erhältst einen situativen Vorteil (z.B. das Herausdrängen aus der Deckung).

6.4 Fehlschlag und „Rache“

Der Kampf birgt Risiken. Wenn du **verfehlst** (Ergebnis < **TN**) oder eine **1** würfelst:

- Der Gegner kontert: Du verlierst **1 Herz**.
- Oder es geschieht eine andere logische Komplikation (z. B. du verlierst deine Waffe, fällst hin).

Dies ist kein gegnerischer Zug – es ist die Folge deines fehlgeschlagenen Angriffs.

6.5 0 Serc

Wenn du auf 0 Herzen fällst:

- Du bist **Niedergelegt**.
- Du kannst keine Aktionen ausführen (nur kriechen und mit den letzten Kräften sprechen).
- Ein Verbündeter kann dich „aufrichten“ (Aktion Hilfe), wodurch 1 Herz wiederhergestellt wird.
- Wenn du Schaden erleidest, während du Niedergelegt bist — **stirbst du**.

6.5 0 Herzen

Wenn du auf 0 Herzen fällst:

- bist du umgekippt und führst keine Aktionen aus,
- kann ein Verbündeter eine Aktion verwenden, um dich mit **1 Herzen** wieder auf die Beine zu bringen.

Beispiel für eine kurze Runde

- Bewegung: Du läufst 3 Felder zur Deckung.
 - Aktion: Du schießt (Z). SL: „SW 6, aber das Ziel ist hinter Deckung → SW 8“. Du würfelst $d10 = 9 \rightarrow$ Treffer.
-

1. Einleitung

Magie zur Mechanik „Spezialeffekte“. Du beschreibst den Effekt, der Spielleiter legt die Schwierigkeit und die Kosten für Mana fest.

7.1 Kosten und Stufen

- **Trick:** $d10 = 4$, Kosten 0–1
- **Standard:** $d10 = 6$, Kosten 1
- **Starker Effekt:** $d10 = 8$, Kosten 2
- **Große Macht:** $d10 = 12$, Kosten 3

7.2 Misserfolg in der Magie

Wenn die Magie misslingt:

- verlierst du die ausgegebene Mana,
- es tritt eine Konsequenz auf (z.B. –1 Herz, Verlust der Position, zusätzliche Bedrohung).

7.3 Außergewöhnlicher Erfolg

Ein maximaler Würfelwurf in der Magie bietet einen zusätzlichen Vorteil:

- größere Reichweite/Bereich,
- längere Dauer,
- höhere Effektivität,
- oder geringere Kosten (der Spielleiter kann 1 Mana zurückgeben).

Beispiel Magie

Du möchtest einen kurzen „Sprung“ von 5 Feldern machen.

- SL: „Das ist Standard: $d10 = 6$, Kosten 1.“
 - Du zahlst 1 Mana, würfelst $M d10 = 7 \rightarrow$ Erfolg: Du springst hinter die Deckung.
-

1. Einleitung

Nach einem Konflikt, wenn ihr einen sicheren Moment und grundlegende Bedingungen für eine Ruhepause habt:

- Leben und Mana werden auf volle Werte zurückgesetzt.
-

1. Einleitung

Nach dem Abenteuer wählst du **eine**:

- Erhöhe S/Z/M um 1 Würfelgröße: **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**,
- oder +1 Herz (max 7),
- oder +1 Mana (max 5).

Das bedeutet Entwicklung, ohne weitere Würfel zu den Würfen hinzuzufügen.

1. Einleitung

Wenn auf dem Tisch nur ein **d6** liegt, hast du anstelle der Würfelgröße die Erfolgsgrenze:

- Meister 3+, Geübt 4+, Novize 5+, Ohne Fertigkeit 6.

Der Spielleiter kann die Grenze um 1 Stufe anheben/senken, je nach Situation oder Unterstützung.

Immer sprechen

- Sag immer: **was du tust + warum**. „Ich möchte den Hebel drücken“ ist okay, aber „ich möchte den Hebel drücken, um den Durchgang zu schließen“ ist noch besser.
 - Wenn **TN** hoch ist: nicht „Wurf quälen“ — ändere die Situation (Deckung, Werkzeuge, Hilfe, anderer Weg).
 - Vereinbart die Zusammenarbeit: eine Person hilft, die andere führt den Test durch.
 - In einem Kampf respektiere die Deckung und Position — oft ist sie wichtiger als der Wurf selbst.
-

Ende des Spielerhandbuchs.