

Grundregelwerk

Benötigte Materialien für das Spiel

[DE] Platzhalter für Inhalt...

[DE] Platzhalter für Inhalt...

[DE] Platzhalter für Inhalt...

3.1 Wann würfeln?

[DE] Platzhalter für Inhalt...

3.2 Wie man würfelt

[DE] Platzhalter für Inhalt...

3.3 Schwierigkeitsskala ()

[DE] Platzhalter für Inhalt...

3.4 Ergebnisse

[DE] Platzhalter für Inhalt...

3.5 Schwierigkeit anpassen

[DE] Platzhalter für Inhalt...

3.6 Hilfe von Verbündeten

[DE] Platzhalter für Inhalt...

[DE] Platzhalter für Inhalt...

4.1 Felder

[DE] Platzhalter für Inhalt...

4.2 Bewegung

[DE] Platzhalter für Inhalt...

4.3 Sichtlinie und Deckung

[DE] Platzhalter für Inhalt...

3.4 Testergebnisse

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

Wurf Ergebnis:

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

3.4 Testergebnisse

- **Ergebnis ≥ TN → Erfolg.** Die Figur erzielt den gewünschten Effekt.
- **Ergebnis < TN → Misserfolg.** Der Effekt tritt nicht ein.
- **1 geworfen → Misserfolg + Komplikation.** (Selbst wenn TN niedrig ist.)
- **Maximaler Würfelwurf → Außergewöhnlicher Erfolg.**
 - Neben dem Erfolg erhältst du **einen zusätzlichen Vorteil**.
 - Der zusätzliche Vorteil sollte aus der Situation resultieren (mehr Effekt, weniger Risiko, schneller, leiser, usw.).

3.5 Modifizieren der Schwierigkeit „ohne Zählen“

Anstatt +1/-1 zu Würfeln hinzuzufügen, ändern wir den SW um **eine Stufe**.

- **Schlechtere Bedingungen → SW +1 Stufe** (z. B. 6 → 8):
 - Zielschutz, Dunkelheit, Glätte, Zeitdruck, Lärm, Ablenkung.
- **Bessere Bedingungen → SW -1 Stufe** (z. B. 8 → 6):
 - Vorbereitung, gute Werkzeuge, Positionsvorteil, Überraschung, volle Konzentration.

Wenn etwas „extrem“ schwierig/einfach ist, kann der SL um **2 Stufen** anpassen.

Grenzen:

- Wenn der SW nach Senkungen unter 4 fällt, betrachte es als „fast sicher“ (normalerweise ohne Wurf).
- Wenn der SW nach Erhöhungen über 12 hinausgeht, betrachte es als „fast unmöglich“ (normalerweise erfordert es einen Plan oder einen anderen Ansatz).

3.6 Hilfe eines Verbündeten

Ein Verbündeter kann in seinem Zug (oder in einer Szene außerhalb des Kampfes) eine Aktion opfern, um zu helfen.

Effekt der Hilfe (Kern): Für diesen einen Test erhöhe den Würfel um 1 Größe:

- **d6 → d8 → d10 → d12 → d20**

Regeln zur Reihenfolge:

- Normalerweise kann **eine Person** einem Test Hilfe leisten (um keine „Hilfe-Türme“ zu bilden).
- Die Hilfe muss sinnvoll beschrieben werden: Deckung geben, Werkzeuge reichen, Ablenkung schaffen, Stabilisierung, Hinweise geben.

3.7 Wiederholung von Tests

Wenn ein Test fehlschlägt, wiederhole ihn nicht „endlos“, ohne die Situation zu ändern.

- Entweder machst du etwas anders (eine andere Eigenschaft / andere Werkzeuge / einen anderen Weg),
- oder du akzeptierst die Komplikation (z.B. Zeitaufwand, Alarm),
- oder du ziehst dich zurück.

3.8 Beispiele für Tests (außer Kampf)

Beispiel A — leises Überqueren:

- Spieler: „Ich möchte unbemerkt durch den offenen Raum gehen.“
- SL: Geschicklichkeit (G). Es ist Dämmerung und es gibt Hindernisse → SW 6 (Normal).
- Wurf **d10** = 5 → Misserfolg. SL: „Du wirst nicht sofort bemerkt, aber jemand hört ein Geräusch und beginnt, das Gelände zu überprüfen (Komplikation: Zeitdruck).“

Beispiel B — Arbeiten mit Werkzeugen:

- Spieler: „Ich möchte den Mechanismus schnell aktivieren.“
- SL: Stärke, wenn es rein physisch ist, oder Magie, wenn es sich um einen speziellen Effekt handelt; hier: Stärke (S). SW 6.
- Ein Verbündeter hilft (erhöht den Würfel). Wurf **d12** = 12 → außergewöhnlicher Erfolg: es funktioniert sofort und macht zusätzlich keinen Lärm.

[DE] Platzhalter für Inhalt...

5.1 Kampfbeginn

[DE] Platzhalter für Inhalt...

5.2 Zugreihenfolge

[DE] Platzhalter für Inhalt...

5.3 Aktionen im Zug

[DE] Platzhalter für Inhalt...

[DE] Platzhalter für Inhalt...

6.1 Mana

[DE] Platzhalter für Inhalt...

6.2 Abwicklung

[DE] Platzhalter für Inhalt...

6.3 Effektstufen

[DE] Platzhalter für Inhalt...

6.4 Kritische Magie

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

6.5 Magiebeispiele

- **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).

5.6 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.

5.7 Reichweite der Angriffe (Standard)

Um die Zahlen nicht zu vervielfachen, benutze einfache Regeln:

- Nah: Ziel auf dem benachbarten Feld.
- Distanz: Ziel in „Sichtweite“ auf dem Spielfeld.
 - Wenn der Spielleiter Einschränkungen möchte: akzeptiere **bis zu 10 Felder** ohne Strafe; über 10 Felder **TN** +1 Grad.

5.8 Mehrere Gegner gleichzeitig

Wenn mehrere Gegner „im Nahkampf“ mit einer Figur sind, kann der Spielleiter:

- den Schwierigkeitsgrad um 1 erhöhen (Druck), oder
- die Niederlage als zusätzliche Komplikation werten (z.B. du verlierst deine Position).

Die Regel soll schnell sein: **eine Entscheidung** → **ein Effekt**.

5.9 Beispiele für Kämpfe (Schritt für Schritt)

Beispiel A — einfacher Nahkampf-Austausch:

- Der Krieger (S **d10**) steht neben dem Pylon (**TN** 6).
- Wurf **d10** = 4 → Fehlschlag. Da es sich um einen Nahkampf handelt, greift der Rückschlag an → Der Krieger verliert 1 Herz.

Beispiel B — Boss und außergewöhnlicher Erfolg:

- Der Schurke (Z **d10**) schießt auf den Boss (**TN** 12). Der Spielleiter sagt: „Ohne Vorbereitung ist das schwierig“.
- Ein Verbündeter hilft (Wurf **d12**) und der Schurke hat eine gute Position (**TN** 12 → 8).
- Wurf **d12** = 12 → außergewöhnlicher Erfolg: Der Boss erhält 2 Wunden.

[DE] Platzhalter für Inhalt...

6.1 Mana

- Zu Beginn hast du **3 Mana**.
- Mana wird ausgegeben, wenn du versuchst, einen Effekt „über die normalen Möglichkeiten hinaus“ zu erzielen.

6.2 Wie Magie funktioniert

1. Beschreibe den Effekt, den du erzielen möchtest.
2. Der Spielleiter legt die Schwierigkeit (**TN**) und die Kosten an Mana fest.
3. Setze Mana ein.

4. Würfle mit dem Magiewurf (M) und vergleiche das Ergebnis mit der **TN**.

Misserfolg: Der Effekt tritt nicht ein; Mana geht verloren; es gibt eine kleine Konsequenz.

6.3 Effektstufen (**TN** und Kosten)

- **Trick:** **TN** 4, Kosten 0–1
 - kleiner Effekt: Licht, Geräusch, Rauchvorhang, kurzfristige Ablenkung.
- **Standard:** **TN** 6, Kosten 1
 - Geschoss, Barriere, Sprung von 5 Feldern, kurze Verstärkung.
- **Stark:** **TN** 8, Kosten 2
 - Bereich, Kontrolle, Heilung +2 Herzen, Lähmung.
- **Große Macht:** **TN** 12, Kosten 3
 - großer, spektakulärer Effekt, der die Situation verändert.

6.4 Außergewöhnlicher Erfolg in der Magie

Wenn du maximal würfelst bei den Magiewürfeln:

- erhöhe die Effektgröße (z. B. größere Fläche / länger / stärker), oder
- senke die Kosten (der SL kann 1 Mana zurückgeben), oder
- füge einen zusätzlichen Vorteil hinzu (z. B. der Effekt ist leise, präzise, sicher für Verbündete).

6.5 Beispiele der Magie

Beispiel A — Verteidigung:

- Spieler: „Ich möchte einen kurzen Schutzzauber wirken, um sicher 5 Felder zu überqueren.“
- SL: Standard **TN** 6, Kosten 1.
- Wurf M **d10** =9 → Erfolg: Du überquerst, die Situation ist sicherer.

Beispiel B — Misserfolg und Konsequenz:

- Spieler: „Ich möchte die Elite bewegungsunfähig machen“ (**TN** 8, Kosten 2).
- Wurf=3 → Misserfolg: Der Effekt funktioniert nicht, du verlierst 2 Mana und es tritt eine Komplikation auf (z.B. du machst dich angreifbar).

7.1 Herzen (Leben)

- Standardmäßig hast du **5 Herzen**.
- Der Verlust eines Herzens bedeutet echten Schaden oder Erschöpfung — je nach Welt.

7.2 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**.

7.2 0 Herzen

Wenn du auf 0 Herzen fällst:

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

7.3 Ruhe

Nach einer Kampfszene oder einem Konflikt, wenn ihr einen Moment sicheren Ruhe (und grundlegende Bedingungen) habt, kehrt ihr zu voller Stärke zurück:

- Herzen,
- Mana.

Dies hält das System schnell und erfordert keine langen Heilungszeiten.

[DE] Platzhalter für Inhalt...

[DE] Platzhalter für Inhalt...

9.1 Statt der Würfelgrößen — Schwellenwerte

Jede Eigenschaft hat einen Erfolgsschwellenwert auf **d6**:

- **Meister:** Erfolg bei 3+
- **Ausgebildet:** Erfolg bei 4+
- **Neuling:** Erfolg bei 5+
- **Ohne Fertigkeit:** Erfolg nur bei 6

9.2 Trudności und Situation

Verwende anstelle von **TN** 4/6/8/12 „Schwierigkeitsgrade“ durch Anpassung des Schwellenwerts:

- Normalerweise würfelst du gegen deinen Schwellenwert,
- Schwieriger um 1 Grad → Schwellenwert +1,
- Einfacher um 1 Grad → Schwellenwert -1,
- (mindestens 2+, maximal 6).

9.3 Hilfe

9.4 Kampf in nur-**d6**

Du kannst die gleichen Kategorien von Gegnern beibehalten, aber anstelle von **TN** verwende „Grad“:

- Handlanger: „Normal“ (ohne Änderung der Schwelle),
- Elite: „Schwierig“ (+1 zur Schwelle),
- Boss: „Heldentat“ (+2 zur Schwelle) sowie 3 Wunden.

9.5 Entwicklung

Entwicklung in nur-**d6**:

- erhöhe das Niveau einer Eigenschaft (z.B. Novize → Geschult),
- oder +1 Herz/Mana.

[DE] Platzhalter für Inhalt...

1. Einleitung

7.2 Diese Ergänzungen sind nicht erforderlich, können aber manchmal die Durchführung erleichtern.

11.1 Schutz (Rüstung) als einfacher Ressourcen

Wenn du möchtest, dass „Schutz“ eine mechanische Bedeutung hat:

- Eine Figur mit Schutz hat 1 Token **Rüstung** pro Szene.
- Wenn sie 1 Herz (Vergeltung/Schlag) verlieren würde, kann sie stattdessen die Rüstung verwenden.

11.2 Zeitdruck als Timer

Wenn die Szene ein Zeitlimit hat, legt der Spielleiter einen „Zähler“ fest (z. B. 3 Schritte). Jeder Misserfolg verschiebt den Zähler um 1. Wenn das Ende erreicht ist, tritt eine Konsequenz ein (Alarm, Flucht des Ziels, Zusammenbruch des Durchgangs).

Ende des Buches der grundlegenden Regeln.