

Regeln auf einen Blick

Automatic translation placeholder for de

1) Held in 1 Minute

- Rolle (wähle eine):
 - Krieger — Meister der Stärke und des Nahkampfs
 - Schurke — Meister der Geschwindigkeit, des Schleichens und des Schießens
 - Magier — Meister der Zauberei und des Wissens
- Eigenschaften und Würfel: Stärke (S), Geschicklichkeit (G), Magie (M).
 - Krieger: S **d10**, G **d6**, M **d6**
 - Schurke: S **d6**, G **d10**, M **d6**
 - Magier: S **d6**, G **d6**, M **d10**
- Leben: 5 Herzen. Mana: 3 (wird bei Zaubern verwendet).
- Ausrüstung: Waffe, leichte Rüstung, 3 Gegenstände, die zur Rolle passen. Beispiel: Der Schurke hat Geschicklichkeit **d10**, also verwendet er **d10** für Schüsse.

2) Wie führst du Aktionen aus

1. Wähle die passende Eigenschaft (S/Z/M) und würfle 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, Zaubern, 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.